
2/95 DAS MEISTGELESENE COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN
POWER PLAY
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 8400/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA MEDIA
Die Nr.1
der Computerspiele- und Multimedia-Magazine
FULL THROTTLE
Der neue Adventure-Knaller von LucasArts
WING COMMANDER 3
Wie gut ist Origins Vorzeigeprogramm wirklich?
CYBERIA
TEST
Disc-world
Der Fantasy-Megahit als Computerspiel
4 391054 206507 02

HELL

A CYBERPUNK THRILLER

STARRING

DENNIS HOPPER
STEPHANIE SEYMOUR
GRACE JONES
GEOFFREY HOLDER

Available on PC CD ROM



GAMETEK Deutschland GMBH,
Künkelstraße 125, 41063 Mönchengladbach, Germany.

GAMETEK

intern

Highlights

◆ Irgendwann werden wir Computerspieler diesem Engländer ein Denkmal errichten. Die Rede ist natürlich von Peter Molyneux, der mit seinem Bullfrog-Team bereits zum zweiten Mal in Folge unseren Preis für das beste Spiel des Jahres abräumt. Mit dem genialen "Magic Carpet" beweisen die Briten aus Südengland erneut, daß sich modernste Technologie durchaus mit solidem Spieldesign verträgt. Wir dürfen schon mal gespannt sein, was sich Kreativbombe Molyneux im kommenden Jahr ausdenkt. Auch das Produkt eines anderen Überfliegers ist endlich fertig: Chris Roberts "Wing Commander 3" hält seit Tagen die Raumpiloten in der Redaktion von jeglicher Arbeit ab. Auf Seite 30 nimmt Commander Hengst den 2stündigen CD-ROM Film plus Computerspiel genauer unter die Lupe und verrät, ob er es bis zum Weltall Happy-End geschafft hat. Nicht ganz so weit ins Vakuum wagte sich Co-Pilot Weitz und tuckerte dafür lieber mit einer "Sopwith Camel" durch den bleihaltigen Himmel von Origins "Wings of Glory".

Immer genug Auftrieb wünscht Euer

Power-Play-Team

Hilfe, die Kilrathis kommen: Origins "Spiel-Film" im Dauertest

Luftzirkus: "Wings of Glory" sorgt für Nervenkitzel

Fabulös: Bullfrogs "Magic Carpet" ist das beste Spiel des Jahres



2/95



Seite 16

Das mit Spannung erwartete neue Lucas-Adventure gibt Gas: Dreckige Fingernägel, Jeanskutten, Ohrringe und Dosenbier bei Full Throttle Racing



Seite 12

Feurige Überraschung: Raumkampfsimulator Renegade von SSI hinterläßt einen heißen Eindruck

Seite 98

Do the Monster-Shuffle: Finstere Gestalten und ihre tumben Vasallen verleihen Cryos optisch imposantem Adventure die düstere Atmosphäre



Aktuell





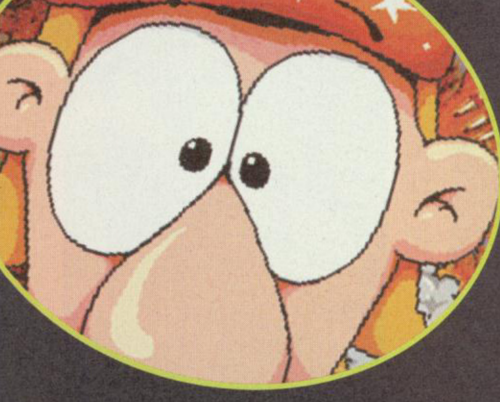
Thema

Test

Zeit für den Optiker: Magier Rincewind hats bicht leicht auf der Scheibenwelt: Das neue Adventure von Psygnosis auf dem Weg zum Hit

Seite 20







Seite 42

Kloppen bis die Ventile krachen und die Bolzen fliegen: Metallische Renderrandalierer drücken sich in Rise Of The Robots das Blech ein.

Rubriken

POWER SERVICE



Seite 30

Kilrathis, Pornoqueens und Altjedis geben sich ein Stelldichein: Origin fliegt mit dem Klassiker Wing Commander in die dritte Runde.



THE
„INFERNO GEHÖRT AUF JEDEN
WUNSCHZETTEL FÜR ALL DIEJENI-
GEN, DENEN
"TIE FIGHTER"
ZU LEICHT
UND "WING
COMMANDER"
ZU LASCH IST."
POWERPLAY
„...DIE PLANETEN- UND
INSTALLATIONSKÄMPFE SIND
EINE KLASSE FÜR SICH." PC-GAMES
AWARD
PC Games Disc & Mag
ILLUSTRATION BY SEAN PHILLIPS



„DA KÖNNEN SICH "DELTA V" UND KONSORTEN GLEICH EIN PAAR SCHEIBEN ABSCHNEIDEN"
PC PLAYER
POWER PLAY
BESONDERS EMPFEHLENSWERT
„KEIN ANDERES WELTALL-PROGRAMM BIETET DERZEIT SO VIEL TECHNISCHE ABWECHSLUNG UND GRAFISCHE FINESSEN, WIE INFERNO"
POWERPLAY
IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON
HIT
Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
06107-945145
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!
ocean
BOMICO
KOMPLETT IN DEUTSCH. FÜR PC UND CD ROM.

NEWS

1st Encounters

David Braben, Schöpfer des Kultoldies *Elite* und dessen gelungenen Nachzüglers *Frontier* läßt dem Universum keine Ruhe. Derzeit arbeitet Braben an einem weiteren Teil der galaktischen *Elite*-Saga. Für *Frontier: 1st Encounters* bastelt Braben fleißig an neuen Schiffstypen und frischen Außerirdischen, die dem Spieler das Leben etwas schwerer machen sollen. Natürlich erkennt der britische Starprogrammierer die Zeichen der Zeit und möchte dieses Mal auch die Technikbegeisterten verwöhnen. Eine völlig überarbeitete Grafik und jede Menge Texturemaps auf den 3D-Objekten sollen sowohl dem kritischen wie auch verwöhnten Blick gerecht werden. Wenn alles nach Plan läuft, soll *1st Encounters* schon im März erscheinen – aber die Termintreue von David Braben ist ja mittlerweile berühmtberüchtigt. *mh*



Neues Layout: Die Schiffe sehen hier deutlich anders aus



***Elite* und kein Ende: In *1st Encounters* treffen wir auf Aliens**

Name:	First Encounters
Hersteller:	Gametek
Erscheinungstermin:	1. Quartal 95

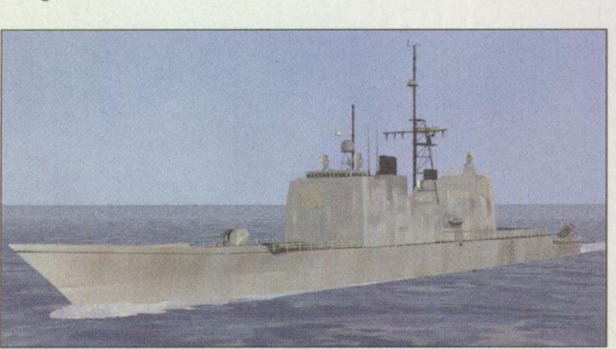
Triconderoga

Triconderoga? Kommt Euch der Name bekannt vor? Kein Wunder: Er steht für eine Zerstörerklasse der US-Navy – und den gleichen Schiffstyp steuerten wir schon in Software Sorcerys *Aegis: Defender of the Fleet* durch haarige Kampfmissionen. Jetzt schippern wir mit dem *Triconderoga*-Zerstörer der Softwarefirma Intelligent Games durch feindliche Gewässer. Dümpelte das Konkurrenzschiff zwar strategisch besonders wertvoll, aber technisch eher rostig durch die Ozeane, macht Intelligent Games *Triconderoga* schon optisch eine deutlich bessere Figur. Geistiger Vater des Programms ist übrigens kein Geringerer als das Oxfordgenie Matthews Stibbe, der die Strategiewelt schon mit den Spielen *'Nam* und *Imperium* "beglückte". *mh*

Name:	Triconderoga
Hersteller:	Mindscape
Erscheinungstermin:	1. Quartal 95



Optisch besser als die Konkurrenz: *Triconderoga* von Intelligent Games



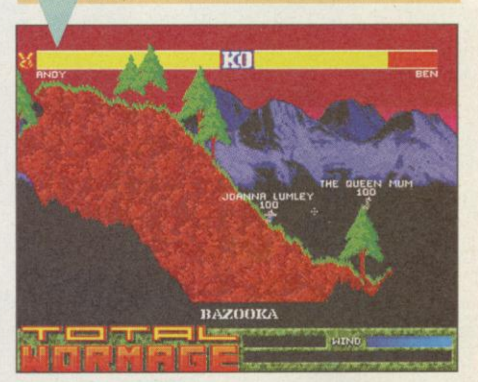
Wer schippert so spät durch Nacht und Wind? Es ist die *Triconderoga*, mein Kind.

Mailboxen

Wer heutzutage kein Modem hat, hat's immer schwerer. Nachdem die Leser der POWER PLAY schon seit einiger Zeit die Möglichkeit haben, elektronisch mit ihrer Lieblingszeitschrift zu kommunizieren, bieten jetzt auch Softwarefirmen eine Mailbox an. Softgold und Microprose (hier unter dem Namen MPS-BBS) haben jeweils einen Online-Dienst eingerichtet, wo sich der verzweifelte Spieler in ganz verfahrenen Situationen helfen lassen kann. Neben Demos, Tips & Tricks befinden sich in diesen Briefkästen aber auch Updates und Slideshows, die der interessierte Kunde kostenlos entnehmen darf. Wer also gerne einmal hineinschnuppern möchte, hier die Nummern:

Softgold: **0 21 31/96 52 22**
MPS-BBS: **0 52 41/94 64 84**

Igitt



Grafisch pfui, spielerisch hoffentlich hui: "Worms" von Team 17

Ein bewährtes Spielprinzip in neuer Verpackung wird uns von den ehemaligen Amiga-Jüngern "Team 17" geboten. "Worms" ist eine glibbrige Mischung aus Lemmings und Cannonfodder, in der wir eine herzallerliebste Würmerarmee über eine seitwärts scrollende Landschaft steuern und den Würmern der Gegenseite das an sich schon kurze Leben schwer machen. Zur besseren Terminierung der Brut stehen unter anderem Bazookas, Homing Missiles, Dynamitstangen und eine fliegende Einsatztruppe zur Verfügung. Jeder unserer Würmer hat besondere Fähigkeiten, die wir im Laufe der Level weiter ausbauen können. Darüber hinaus verspricht uns Team 17 eine Multiplayer-Option, mit der mehrere Wurm-Dompteure losschleimen dürfen und die Brut der anderen terminieren. *vw*

Name:	Worms
Hersteller:	Team 17
Erscheinungstermin:	April 95

ALONE IN THE DARK 3

Demnächst für Ihr PC CD-Rom.



Bereits erhältlich:

Komplett mit deutschem Handbuch und deutschem Bildschirmtext.

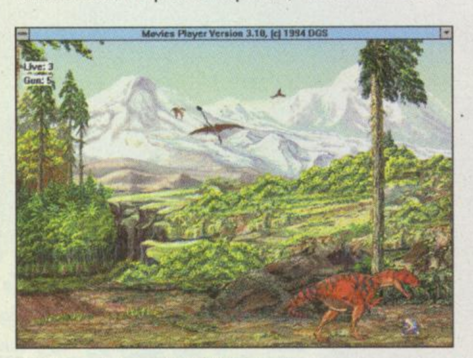




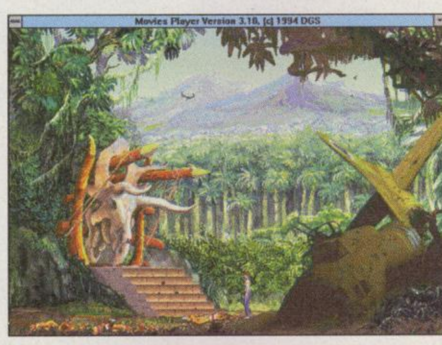
Bermuda Syndrom

Deutsche Programmierer kommen langsam aber ganz gewaltig: Auf der Kölnmesse entdeckten wir – ganz versteckt – eine Softwareperle aus hiesigen Landen: *Bermuda Syndrom*. Der grafisch eindrucksvolle Action- und Geschicklichkeitsmix wurde von der *Century Media*-Crew (bekannt durch *Subtrade*) gekonnt und mit optischer Brillanz in Szene gesetzt. Im *Flashback*-Stil ballert sich der Held durch über 50 Szenen: Die Gegner sind dabei nicht etwa gezeichnet, sondern aufwendig im 3D-Studio konstruiert. Dem immensen Speicherplatz, den die Grafiken verbrauchen, trägt Century Media dadurch Rechnung, daß das *Bermuda Syndrom* ausschließlich auf CD-ROM erscheinen soll. Eine weitere Besonderheit: *Bermuda Syndrom* ist für die grafische Benutzeroberfläche *Windows* konzipiert und soll auch auf etwas trägeren Rechnern problemlos laufen. *mh*

Name:	**Bermuda Syndrom**
Hersteller:	**Century Media**
Erscheinungstermin:	**2 Quartal 95**



Absturz: Diese B-17 fliegt nicht mehr



Gerendert: Die Dinos sind verdammt gut

Blue Ice



Schau mir in die Augen, Kleines! Mit den besten Grüßen von Dr. Hofmann.

Die Reise durch das Dreamweb ist noch gar nicht so lange her, da hat Programmierer Rik Yapp auch schon seine Koffer gepackt. Unter dem beziehungsreichen Namen "Art of Mind" präsentiert er im März '95 ein surreales Machwerk unter dem Namen "Blue Ice". Ein wenig Dali, ein wenig Edward mit den Scherenhänden und viele Ideen, die eine gewisse Ähnlichkeit zu psychedelischen Drogenräuschen nicht verleugnen können, sollen die Grenze zwischen Realität und Traum verwischen. *ps*



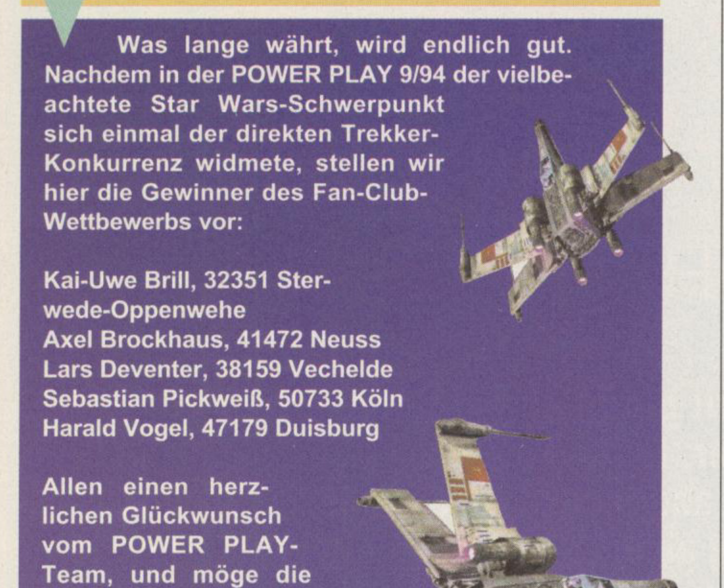


Star Wars Wettbewerb

Was lange währt, wird endlich gut. Nachdem in der POWER PLAY 9/94 der vielbeachtete Star Wars-Schwerpunkt sich einmal der direkten Trekker-Konkurrenz widmete, stellen wir hier die Gewinner des Fan-Club-Wettbewerbs vor:

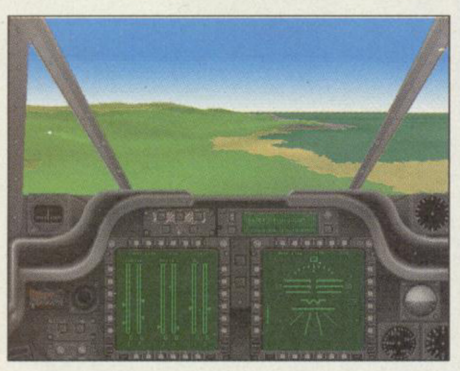
Kai-Uwe Brill, 32351 Sterwede-Oppenwehe
Axel Brockhaus, 41472 Neuss
Lars Deventer, 38159 Vechelde
Sebastian Pickweiß, 50733 Köln
Harald Vogel, 47179 Duisburg

Allen einen herzlichen Glückwunsch vom POWER PLAY-Team, und möge die Macht mit Euch sein!



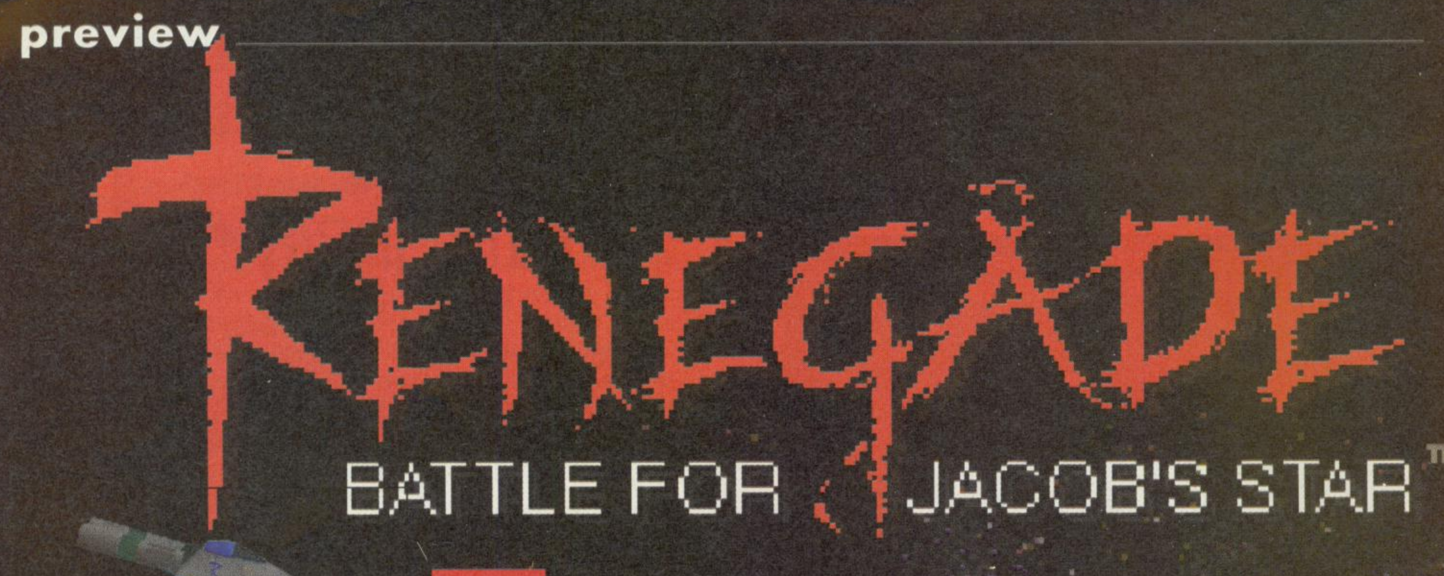
Hubschrabschrab

Chopperfreaks dürfen gespannt sein. Während Origin an einer High-End-Hubschrauber-Simulation unter der Oberaufsicht des Ex-Microproslers Andy Hollis bastelt, wird auch von den englischen Flugprofis "Digital Integration" eine neues S-VGA Helikopterprogramm aufgelegt. Nach dem prächtigem "Tornado" dürfte auch "Apache" eine schraubengenaue Simulation des amerikanischen Kampfhubschraubers werden. Anders als im Vorgänger geht's jetzt landschaftlich deutlich realistischer zu. Dank CD-ROM dürfen wir uns auf reichlich Zusatzinformationen und Digi-Filmchen freuen. Weitere Infos, sobald sich Digital Integration etwas tiefer in die Karten gucken läßt. *vw*



Gefährlich und in Super-VGA: "Apache" ist die Antwort auf "Gunship"

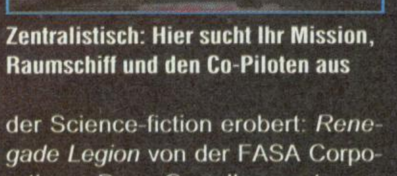
Name:	**Apache**
Hersteller:	**Digital Integration**
Erscheinungstermin:	**1. Quartal 95**



Im Weltall gibt es mehr als nur Kilrathis oder Jedi-Ritter: Unabhängig von den Space-Operas aus den Origin-Labors oder Lucasscher Filmschmiede hat sich ein völlig anderes "Universum" eine treue Fangemeinde erobert – *Renegade Legion* von FASA.

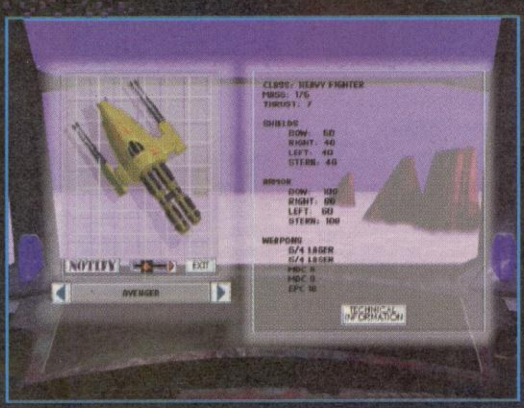
Der Weltraum. Unendliche Weiten – vor allem für die Schöpfer herzhafter Science-fiction, Filmemacher und Spieleprogrammierer. Das unbekannte Universum bietet genügend Platz für kreative Köpfe – mit einem fixen Gedanken entstehen fremde Kulturen, gigantische Raumschiffe, unbarmherzige Kriege und weltenumspannende Lovestorys. Zu den wohl bekanntesten Space-Operas gehört – neben *Star Trek* – die *Star Wars*-Saga vom Filmgenialisten George Lucas sowie das Zukunftsmodell von Spieledesigner Chris Roberts (*Wing Commander*). Relativ unbemerkt und nur von einer – stetig wachsenden – Fangemeinde unterstützt, hat sich ein weiteres Space-Szenario einen festen Platz in der Science-fiction erobert: *Renegade Legion* von der FASA Corporation. Das Grundkonzept von *Renegade Legion* ist dabei so einfach wie genial. In ferner Zukunft werden Mutter Erde und die bekannten Planeten des Universums nicht von einer friedlichen und allumfassenden Demokratie regiert, sondern von einer Diktatur – aber nicht irgendeiner. Die *Renegade Legion*-Designer ließen kurzerhand das römische Imperium wiederauferstehen. Neu-Rom ist Haupstadt, das Imperium wird von einem Cäsaren regiert, und die militärische Überlegenheit der "römischen" Legionen sorgt für Ruhe und Ordnung.

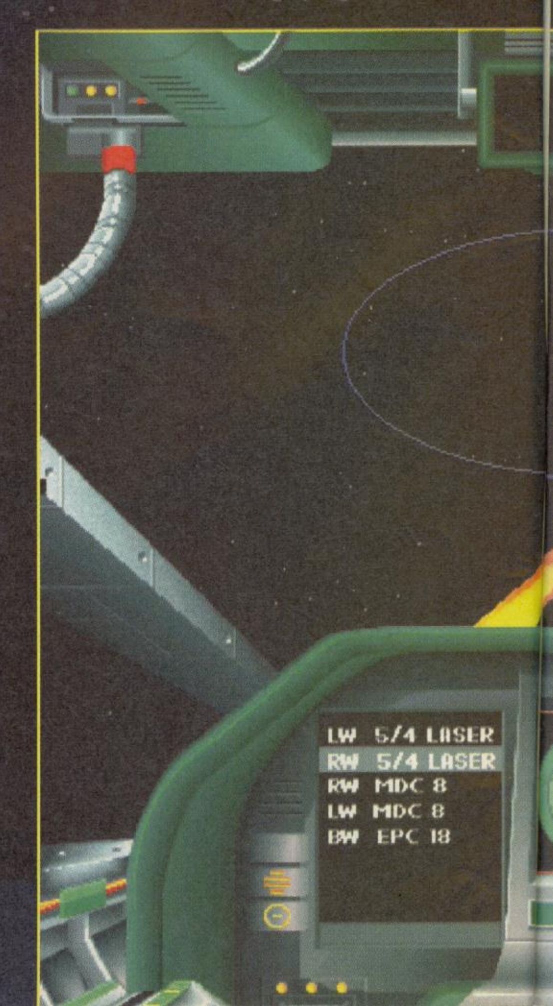
Den "bösen" römischen Miesepetern steht natürlich auch ein kleines Häuflein "guter" Renegaten gegenüber. Einige Sternensysteme haben sich dem Griff des Imperiums entzogen und rebellieren ganz gewaltig. Bisher fand das *Renegade Legion* vornehmlich in Romanen und Brettspielen Verwendung (siehe Kasten), das SSI-Computerstrategiespiel *Renegade Legion: Interceptor* versank schon vor 5 Jahren in der Versenkung. Jetzt macht SSI einen neuen Anlauf, das faszinierende Szenario dem Computerspieler schmackhaft zu machen. Statt eines staubtrockenen Strategieprogramms wer-



Zentralistisch: Hier sucht Ihr Mission, Raumschiff und den Co-Piloten aus



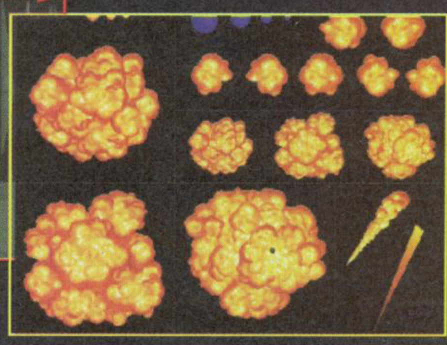




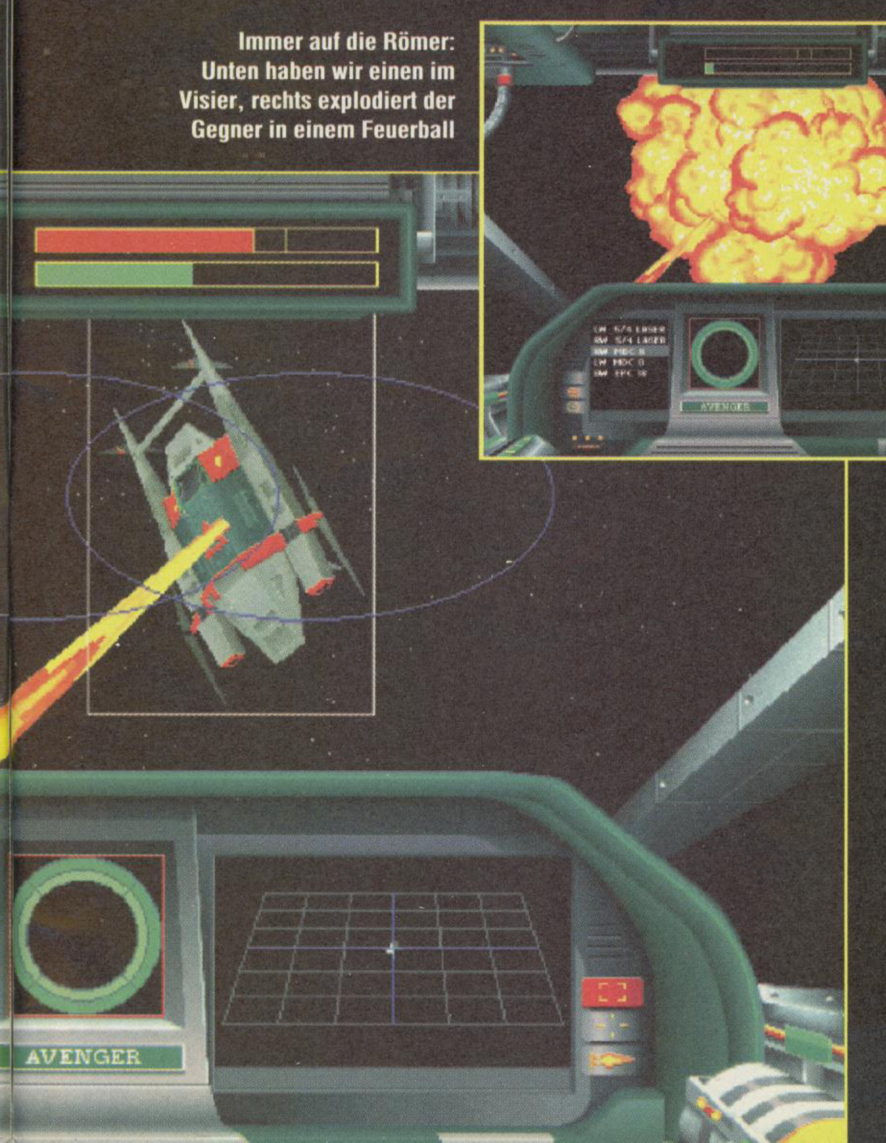
keln die Designer seit fast zwei Jahren an einer Space-Simulation im Stil von *TIE Fighter* und *Wing Commander*. So wird sich *Renegade Legion: The Battle for Jacob's Star* auch ziemlich eng an den beiden Vorbildern orientieren. Ihr fliegt – als Renegaten-Pilot natürlich – Einsätze gegen das neurömische Imperium. Selbstredend gibt's in diesem Spiel keine *X-Wings*: Die Schiffe haben so klangvolle Namen wie "Spiculum", "Cingulum", "Penetrator" oder "Pegasus". Alles in allem sollen insgesamt acht verschiedene Raumschiffe zur Verfügung stehen. Damit Ihr Euch an das Flugverhalten der angebotenen Maschinen gewöhnen könnt, bauen die Programmierer einen "Holo"-Simulator für Übungsflüge mit ein.

Seid Ihr mit den Instrumenten und den Systemen der Flieger vertraut, dürft Ihr einzelne Aufträge absolvieren – es gibt über 200 – oder einen intergalaktischen Feldzug starten. Hier sind's dann noch rund 70 Einsätze. Letztere fliegt Ihr meistens nicht allein, sondern in Begleitung eines Wingman – vor dem Start sucht Ihr aus acht verschiedenen Mit-Renegaten den gewünschten Flugpartner aus. Im Flug seht Ihr die Umgebung – wie schon aus anderen Space Simulationen gewöhnt – aus der Sicht des Cockpits. Anzeigen geben Auskunft über das angewählte Waffensystem, den Schub und die Energie der Schilde. Das Radarprinzip kommt alten Spieleveteranen vetraut vor: Das 3D-Radar fand in dieser Form schon beim Kultoldie *Elite* Verwendung, hat aber nichts von seiner Zweckmäßigkeit eingebüßt. Technisch greift SSI etwas tiefer in die Trickkiste moderner Rechnerreserven: So werden alle Zwischengrafiken, die Menüs und natürlich auch die Flugszenen komplett in SVGA zu sehen sein – nichts für schwache Rechner. Alleine die gerenderten Zwischensequenzen benötigen über 140 MByte auf dem CD-ROM. Hinzu kommen rund 180 Minuten Sprachausgabe. *mh*

Baukasten: Die Grafiken im Spiel, werden von den Zeichnern nach dem Bastelprinzip entworfen

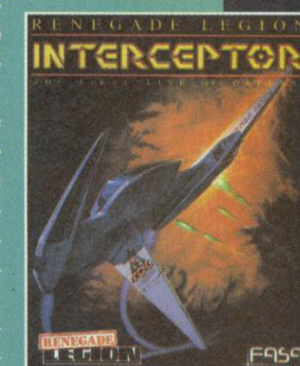


Immer auf die Römer: Unten haben wir einen im Visier, rechts explodiert der Gegner in einem Feuerball



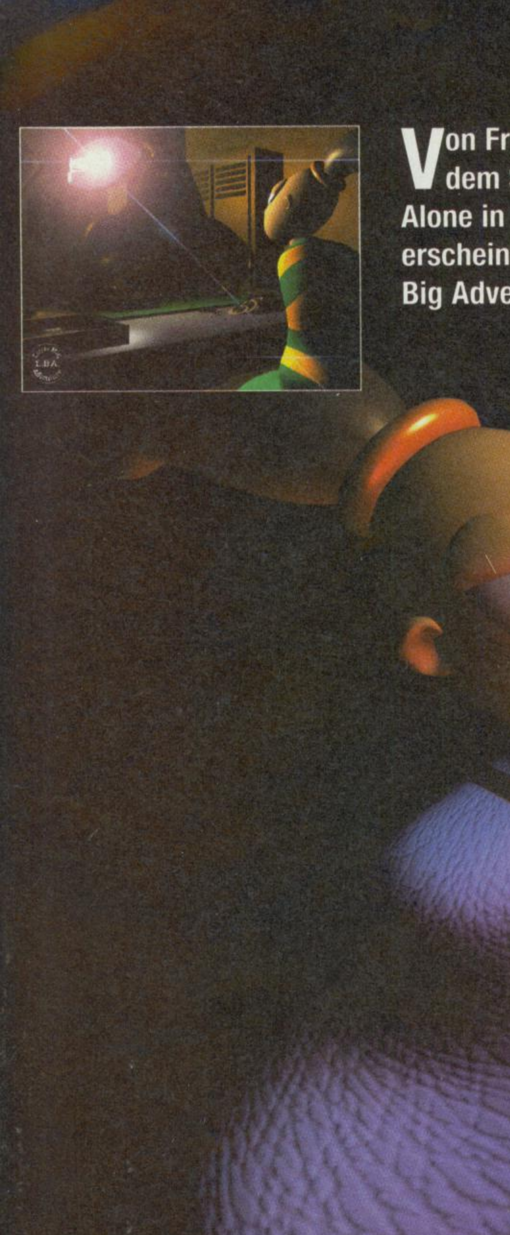
Stromsparer

Wer nicht mehr warten will, um sich mit dem "Römer in Space"-Szenario der *Renegade Legion* zu beschäftigen, kann sich die Zeit bis zum Computerspiel, mit zahlreichen Tableboard-Varianten und/oder den Romanen vertreiben. Hier ein paar Beispiele: In dem Brettstrategiespiel *Renegade Legion: Interceptor* (welches übrigens von SSI einmal für den Computer – ziemlich mäßig – umgesetzt wurde) beinhaltet nicht nur eine fesche Sternenkarte, sondern auch jede Menge Datenblätter und farbige Kartons, die zusammengefaltet die Spielsteine ergeben. Asteroiden fehlen im Spiel ebensowenig, wie stark befestigte Raumstationen und Piloten, die aus ihren Maschinen ausgestiegen sind. Das umfangreiche und informativ geschriebene Regelwerk liefert gleich ein paar Szenarios mit, andere könnt Ihr nach einigen Probeflügen auch selbst entwickeln.

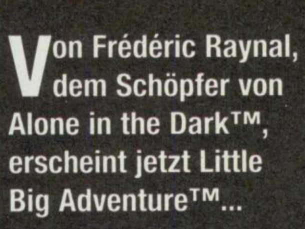


Als Lesestoff seien Euch die Romane wärmstens ans Herz gelegt: z.B. *Renegade's Honor* von Autor William H. Keith. Natürlich ist diese *Renegade Legion* kein literatisches Meisterwerk, aber die solide Sf-Story ist spannend geschrieben und äußerst unterhaltsam.

Name:	Renegade: Battle for Jacob's Star
Hersteller:	SSI
Erscheinungstermin:	1. Quartal 1995



Von Frédéric Raynal, dem Schöpfer von Alone in the Dark™, erscheint jetzt Little Big Adventure™...

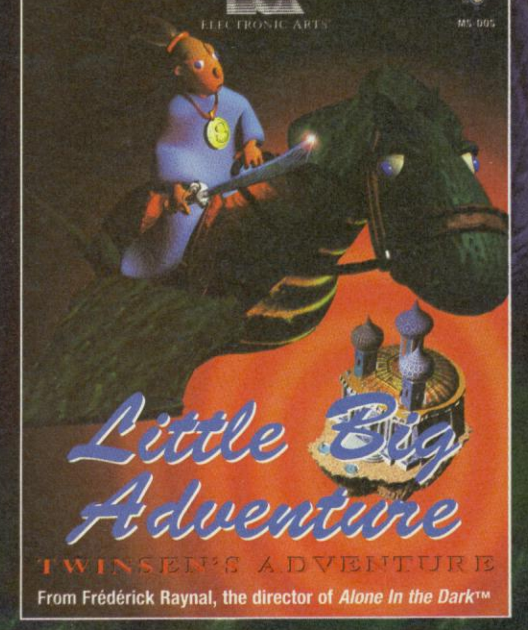




... eine Reise in eine unbekannte neue Welt, die nur die glänzende CD ROM möglich macht.



Lernen Sie unseren Helden Twinsen kennen, der in einer gefährlichen Traumwelt verlorenging...







... und dessen Verhalten Sie von normal auf sportlich, aggressiv oder unauffällig umstellen können.

Aggressive (Auto)

27

Folgen Sie ihm durch 12 actiongeladene Kapitel über zwei riesige Hemisphären mit 120 unterschiedlichen Orten...

... von denen jeder komplexe Rätsel, Fallen, steuerbare Phantasie-Fahrzeuge und magische Gegenstände birgt.

Ausgefeilte künstliche Intelligenz haucht diesem phantastischen Abenteuer Leben ein.

Noch nie zuvor haben Sie etwas wie Little Big Adventure erlebt...

Träume werden wahr.



Full Throttle

LucasArts schlägt härtere Töne an: Nach so weichgespülten Niedlich-Adventures wie *Sam & Max* oder *Day of the Tentacle*, puzzlen wir uns im neusten Spiel *Full Throttle* durch ein rabiateres Szenario.

LucasArts, Garant für abgedreht witzige und unterhaltsame Adventures im Niedlichlook, sattelt um. Bikes & Bizeps statt Sam & Max lautet die Parole: Weicheier sind Out, Machos sind in. Held des neusten Adventures, das in den USA unter dem Namen *Full Throttle* erscheint (hierzulande heißt das Programm *Vollgas*), ist Ben. Ben ist ein Mann, vor dem ganze Generationen von besorgten Müttern ihre Töchter immer gewarnt haben: Stoppelbärtig, kantige Konturen, rauher Umgangston und ruppiges Outfit. Statt mit einer prestigeträchtigen Nobelkarosse über die Highways der Zu-

Tim Schafer (links, besonders cool mit Sonnenbrille) im Kreise der *Full Throttle*-Grafiker freut sich auf das fertige Abenteuer



Terry Pratchett's DISCWORLD®

Erhältlich für PC & PC CD ROM

Mit deutschem Bildschirmtext und deutscher Anleitung







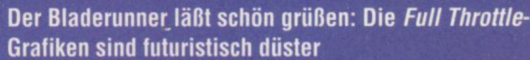


Erleben Sie die Scheibenwelt!

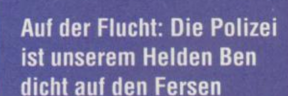
Von einer gewaltigen kosmischen Schildkröte wird sie durchs All getragen, und Magie macht auf Ihr das Unmögliche zum Alltäglichen.

Full Throttle





Der Bladerunner läßt schön grüßen: Die *Full Throttle*-Grafiken sind futuristisch düster



Auf der Flucht: Die Polizei ist unserem Helden Ben dicht auf den Fersen

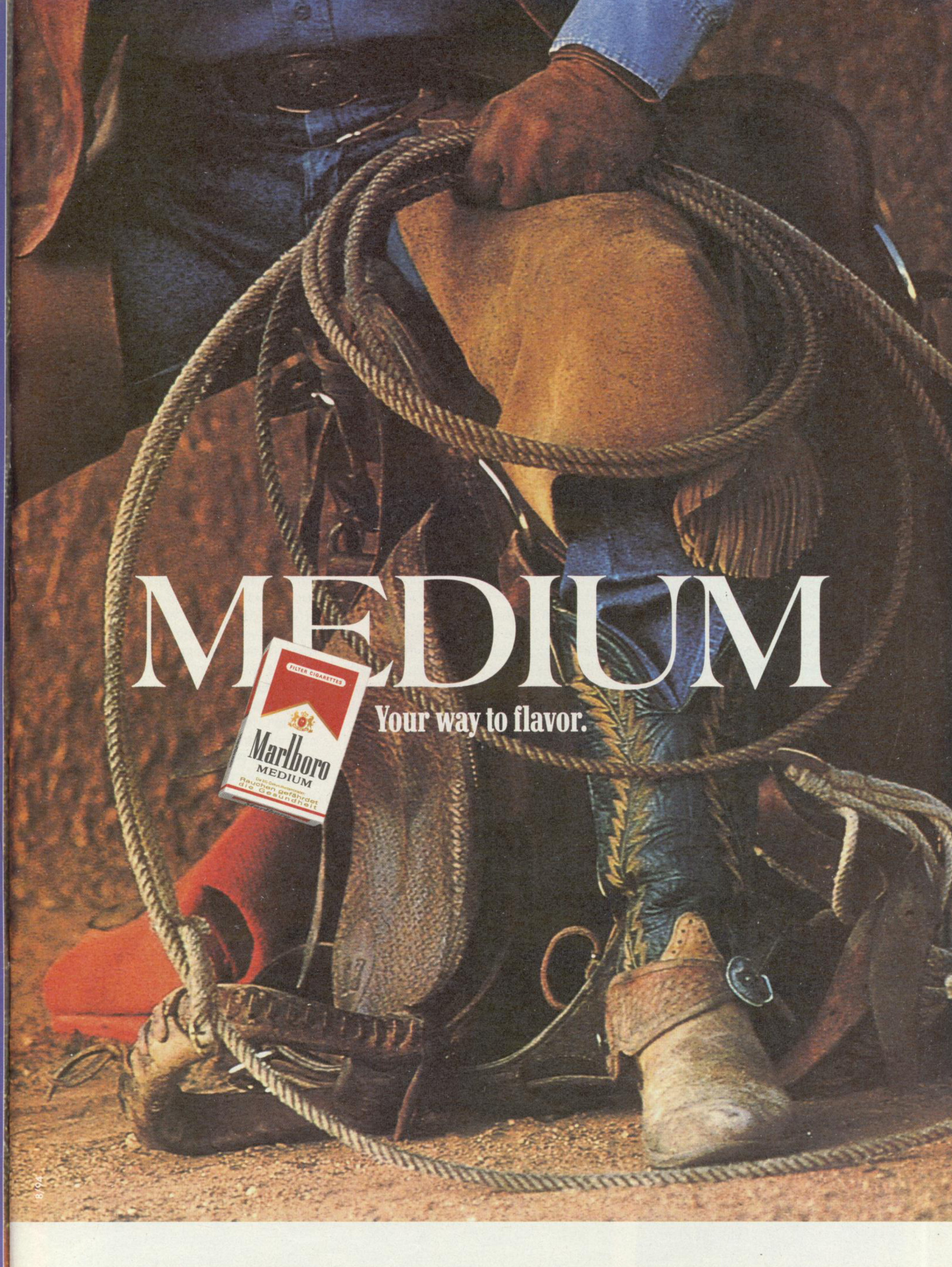
Ben hat Probleme: Gefesselt und mit einer Handvoll belastender Schriftstücke in den Händen einer feschen Bikerbraut

kunft zu schweben, kachelt Ben lieber mit seinem Bike über verstaubten Pisten. Er hat nur ein kleines Problem: Ein unbekannter Miesling hat Malcom Corley, den Chef der Motorradschmiede Corley-Motors umgebracht und den Mord Ben in die Schuhe geschoben. Allein auf Euch gestellt, getrennt von Freunden und Verwandten müßt Ihr nun dafür sorgen, den richtigen Täter zu finden.

Um die passende Endzeitstimmung und das "Born to ride"-Feeling im Spiel rüber zu bringen, haben sich die Designer um Projektleiter Tim Schafer eine ganze Menge von Besonderheiten einfallen lassen. So wird in *Full Throttle* ausgiebig von 3D-Technik Gebrauch gemacht. Erste Ansätze dieser Mischung aus herkömmlicher Adventuregrafik und 3D-Elementen waren schon in *Sam & Max* zu bestaunen – wir erinnern da an die Seilbahnfahrt. In *Full Throttle* wird's erheblich mehr von diesen Szenen geben. Alle Motorräder beispielsweise werden als 3D-Objekte konstruiert und später in einem recht aufwendigen Verfahren in die zweidimensionalen Hintergründe eingebaut. Dies ist einer der Löwenanteile an der Arbeit zu *Full Throttle*. Die Grafiker, unter Leitung von Chef-Artist Peter Chan, müssen nämlich auf den Hintergründen schon von vorneherein die Wege von Motorrädern, Autos oder anderen Objekten mit einkalkulieren. Sind Objekte und Hintergründe fertig, werden die Bewegungsabläufe kontrolliert und getestet. – Per Mausklick rauschen nun z.B. drei Bikes in eine Serpentine, brechen durch die Umzäunung und stürzen in einen Canyon. Das Hintergrundbild wird dabei vollständig gezeigt, die Objekte sind nur als Drahtmodell zu sehen, um korrekte Bewegungen sowie Kamerafahrten zu überwachen – sind Drehungen nicht perfekt, oder fliegen Trümmer in die richtige Richtung? Eine weitere grafische Besonderheit, die ebenfalls schon aus den beiden letzten LucasArts-Adventures bekannt ist, sind sogenannte "Close-Ups": Also Großaufnahmen von gezielten Sequenzen, wie Ben in der Totale, oder eine herzhafte Brutalität im Fokus der imaginären Kamera. Wir erinnern hier nur an die Szene in der Bar (der Kneipenwirt!). Was quasi aus *Sam & Max* übernommen wurde, ist die Benutzerführung: Statt Werben zum Anklicken, wird die Puzzlearbeit komplett grafisch gelöst.

Für den guten Ton zum oppulenten Bilderbuch sorgen fetzige Rockklänge, die dem Biker-Ambiente angepaßt sind – das berühmte iMuse-System macht's wieder möglich. Eine Sprachausgabe fehlt ebensowenig wie digitale Soundeffekte. Aus diesem Grund soll *Full Throttle* wahrscheinlich nur auf CD-ROM erscheinen. Eine komplett eingedeutschte Version kommt nur kurz nach der US-Fassung in die hiesigen Läden. Leider schafften es die LucasArts-Designer nicht mehr, das Programm rechtzeitig zum Fest fertigzustellen – alle Rästel-Rocker mit Lust auf knackige Puzzle müssen sich noch ein wenig gedulden. Geplanter Erscheinungstermin ist wahrscheinlich März oder April diesen Jahres. *mh*

Name:	Full Throttle
Hersteller:	LucasArts
Erscheinungstermin:	1. Quartal 1995



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

DER HERR DER SCHEIBE

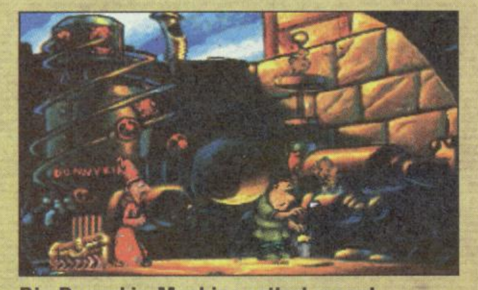
Terry Pratchetts "Discworld"-Romane gehören zum Witzigsten, was das Fantasy-Genre zu bieten hat. Fans des Autors dürfen sich auf eine frische Computerspiel-Umsetzung der britischen Lese-Lachkanonen freuen.

Truhe ist aus magischem Birnbaumholz geschnitzt, läuft auf hundert Beinchen durch die Welt und ist der beste Freund von Magier Rincewind. — Und der kann Freunde wahrlich gut gebrauchen. Die Hindernisse, die ihm von seinem geistigen Vater schon alle in den Weg gelegt worden sind, spotten jeder Beschreibung. Seit 1983 wird Rincewind verteufelt, verzaubert, verhext, verfolgt, verprügelt, gebeutelt, geliebt und gehaßt. Er ist über den Rand der Welt gefallen, hat als Touristenführer für Gnome gearbeitet, wandelte im Land der Toten und hat sich mit den vier apokalyptischen Reitern angelegt. Ganz nebenbei versucht er noch, ein anständiger Zauberer zu werden. Das will trotz aller Mühen leider nicht klappen, da er als Jungmagier unvorsichtigerweise im Octavo gestöbert hat, und sich einer der acht großen Universal-Sprüche in seinem Hirn festgebrannt hat. Da bleibt kein Platz mehr für nützlichere Sachen und seine Professoren in der unsichtbaren Universität haben die Hoffnung schon längst aufgegeben, daß aus Rincewind jemals ein richtiger Zauberer wird. Zum Glück gibt's die bereits eingangs erwähnte Hyperraum-Truhe, die wie ein beweglicher Talisman über unseren Helden wacht.

Ausgedacht hat sich diese skurrile Truppe die britische Fantasy-Edelfeder Terry Pratchett. Bereits seit elf Jahren ein stehender Begriff unter Fans (1983 erschien sein erster Roman "The Colour of Magic" bei Colin Smythe Ltd.), ist er inzwischen auch einer größeren Leseöffentlichkeit in Deutschland bekannt. Seine "Scheibenwelt"-Romane, früher bei Heyne, jetzt bei Goldmann, stehen in den Verkaufscharts regelmäßig ganz oben und die Marketing-Maschine läuft auf Hochtouren. Kein Wunder, daß der Fan nach Kalendern, Postern, Landkarten, Figuren und Comics jetzt auch mit einem Computerprogramm beglückt wird. Gesichert hat sich den fetten Lizenzbrocken die Liverpooler Software-Firma Psygnosis, in die Tat umgesetzt wird die Scheibenwelt-Saga von der relativ unbekannten Programmiertruppe Teeny Weeny Games.

Damit die reine "Discworld"-Leere auch im Computerspiel erhalten bleibt, arbeitet man sehr eng mit Pratchett zusammen, der nicht nur für die Hintergrundstory sorgt, sondern auch die visuelle Umsetzung überwacht. Der Plot folgt dabei keinem der inzwischen sechzehn Scheibenwelt-Bücher, sondern bietet eine eigenständige Handlung. Natürlich müssen wir dabei nicht auf den bereits erwähnten Figurenfundus verzichten. Neben Rincewind und seinem beweglichen Inventory treffen wir in Ankh-Morpork, der Hauptstadt der Scheibenwelt, so ziemlich auf jeden Charakter, der schon die Bücher unsicher machte. Natürlich kommt's für unseren verhinderten Jungmagier gleich knüppeldick. Ausgerechnet er soll sich auf die Suche nach einem wichtigen Buch machen, aus dem wir Näheres über Aufzucht und Pflege der Drachen erfahren. Die geschuppten Feuerspeier entwickeln sich nämlich zu einer echten Plage auf der Scheibenwelt und nur mit den richtigen Zaubersprüchen können wir die fliegende Brut wieder eindämmen.

Ge-abenteuert wird höchst komfortabel in einer Full-Screen-Grafik, der Bildschirm wird umgeklappt, wenn unser Held einen neuen Raum betritt. Der intelligente Cursor erkennt dabei jeweils automatisch, was wir mit einem Gegenstand anfangen können. Gespräche laufen auf Knopfdruck automatisch ab. Hier konnte sich Pratchett besonders austoben: Die Texte funkeln vom gleichen brillanten Sprachwitz, der



Die Dunnykin-Machine rattert rasant



Diese Damen sind eine Sünde wert



Carrot Ironfoundersson von der Stadtwache

Hilfe!

Sechzehn Romane, Hunderte von Charakteren und eine ganze Scheibenwelt. Wer hier den Überblick behalten will, braucht ein kompetentes Nachschlagewerk. Der dreihundert Seiten starke "Discworld Companion" von Stephen Briggs und Pratchett beantwortet uns alle Fragen. In welcher Straße finden wir die geflickte Trommel, die Lieblingskneipe aller Halsabschneider von Ankh-Morpork? Wie kocht man Klatchianischen Kaffee? Wo auf der Scheibenwelt liegt Heliodeliphilodelphiboschromenos, und wer ist Esmerelda Weatherwax? Alle Antworten findet der echte Pratchett-Fan im Companion, den wir nur wärmstens empfehlen können und den Ihr beim Londoner Verlag Victor Gollancz für 15 Pfund erwerben könnt. Wer keine Verbindungen nach England hat, bestellt beim Buchhändler in Deutschland unter der ISBN-Nummer: 0-575-05764-5.



Farbenfroh: Rincewind bewirbt sich für eine neue Rolle

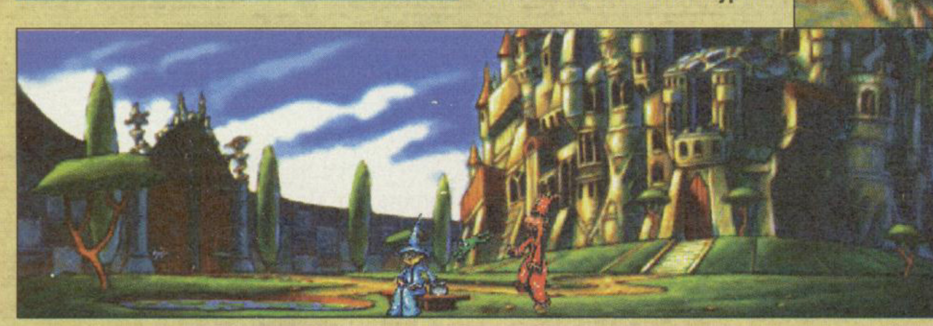
auch seine Bücher ziert. Dafür, daß auch die deutsche Version von gleich hoher Qualität ist, sorgt übrigens der versierte Übersetzer der Bücher. Besitzer eines CD-ROM-Laufwerks können sich auf die CD-Fassung freuen, auf der namhafte britische Schauspieler die einzelnen Charaktere sprechen. Geht alles gut, und die Fans stürmen die Software-Läden, dann sind weitere Scheibenwelt-Programme geplant. Vielschreiber Pratchett sitzt bereits an einer neuen Buchvorlage, der Abenteuerstoff dürfte also nicht so schnell ausgehen. *vw*

Name:	Discworld
Hersteller:	Psygnosis
Erscheinungstermin:	1. Quartal 1995



Auf der Scheibenwelt wimmelt es von skurrilen Typen

Unser Held in luftiger Höhe: Die Geier warten schon auf Nachschub







Panoramablick: Rincewind hat einen Drachen entdeckt und geht spontan stiften

Turtle Great A`Tuin unterwegs im Raum

GATEWAY2000

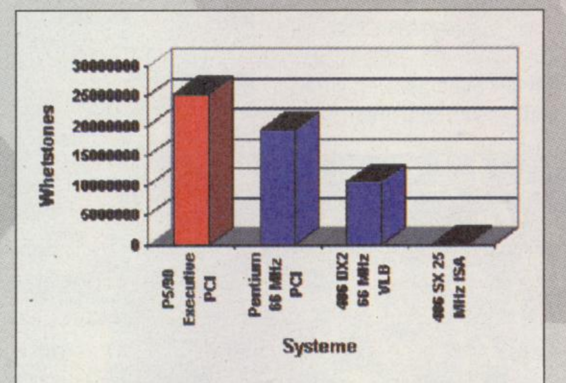
Info

Name: Gateway 2000 P5-90 Executive
Hersteller: Gateway 2000
Prozessor: Intel Pentium 90 MHz
Bussystem: PCI/ISA, Plug and Play
RAM: 16 MByte
Festplatte: 1 Gigabyte/Enhanced ISA
Diskettenlaufwerk: 31/2 Zoll, 1,44 MByte
Grafikkarte: ATI 2 MByte PCI
CD-ROM: NEC Doublespeed
Soundkarte: Esoniq Soundscape
Lautsprecher: Altec Soundsystem – zwei Satellitenboxen, ein Subwoofer
Monitor: 1776 LE, 17" Multiscan
Schnittstellen: 2 x Seriell, 1 x Parallel, 1 x Joystick
Besonderheiten: Stromspar-Modus, PS2-Anschluß für Tastatur und Maus, Maus und Keyboard im Lieferfang enthalten
Software: MS-DOS 6.22, Windows for Workgroups, Microsoft Office
Zirka-Preis: 7200 Mark

Mit geballter Marketing-Power startete Computergigant Gateway2000 seinen Angriff auf den heißumkämpften Rechnermarkt in Deutschland.

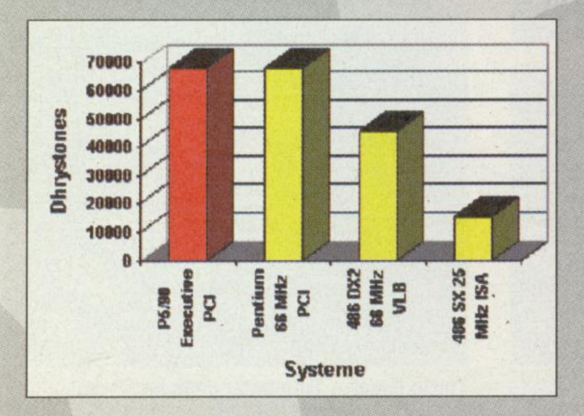
Ohne Zweifel ist der Markt für PCs in Deutschland hart umkämpft – vor allem die beiden großen Firmen Escom und Vobis liefern sich seit Jahren ein heftiges Gefecht um den ersten Platz. Jetzt gesellt sich eine dritte Company dazu: Der amerikanische Computergigant *Gateway 2000*. Wir schauten uns das Flaggschiff der Gateway 2000-Reihe, das *P5-90 Executive*-Modell genauer an.

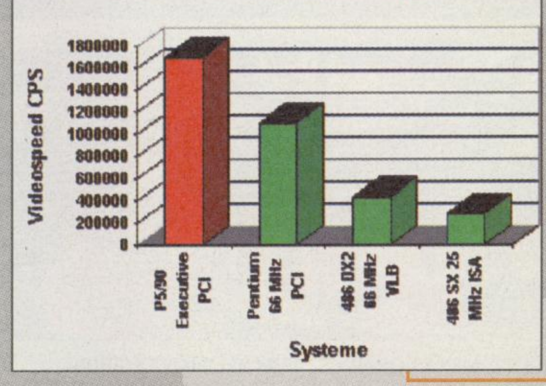
Geliefert wird der *P5-90 Executive* in drei ziemlich voluminösen Kartons, in dem bekannten schwarzweiß-gescheckten Kuh-Design. Wichtiger als die optisch schöne Verpackung ist natürlich der Inhalt: Hier überrascht der *P5-90 Executive* durch die umfangreiche und komplette Ausstattung. Neben dem eigentlichen Rechner im Towergehäuse gibt's einen 17-Zoll-Monitor sowie eine – etwas ungewöhnliche – Tastatur, eine Maus nebst Mauspad, außerdem ein Lautsprechersystem, das an die Soundkarte angeschlossen wird, die im Rechner eingebaut ist. Anschluß und Inbetriebnahme des Computers sind auch für Computerlaien kein Problem: Alle Schnittstellen sind säuberlich beschriftet, alle Kabel vorhanden. Eine Besonderheit: Als Anschluß für Tastatur und Maus dienen nicht die bekannten DIN-Buchsen, sondern die kleineren runden PS2-Anschlüsse. Der Vorteil liegt – zumindest bei der Maus – klar auf der Hand: Für Modem und andere Optionen bleiben die zwei seriellen Schnittstellen frei. Der Nachteil: Wer seine alte Tastatur behalten möchte, kommt um den Kauf eines Adapters nicht herum. Denn hier liegt eine Schwachstelle des Systems. Die Tastatur ist vom Tastenlayout sehr gewöhnungsbedürftig: Funktionstasten an der Seite und am oberen Rand sowie die Verlagerung von Cursortasten stellt vor allem den Nutzer älterer AT-Tastaturen vor Probleme. Zudem ist die *Gateway 2000*-Tastatur für den Vielschreiber eine Spur zu schwammig. Außer diesem kleinen Patzer kann der *Gateway 2000 P5/90* sowohl leistungsmäßig als auch ausstattungstechnisch, durchaus überzeugen: Ein Doublespeed-CD-ROM von NEC futtert anstandslos moderne Software. Wer Daten auf die Festplatte schaufelt, hat hier mit einem Gigabyte mehr als genügend Platz. Die Western-Digital-Platte werkelt übrigens nicht nach dem SCSI-Prinzip sondern gehört zu der neuesten Enhanced IDE-Generation, die auch Größen über 500 MByte ohne SCSI zulassen. Das Lautsprechersystem gehört mit zum Besten, was wir bisher getestet haben: Extrem baß- und lautstark, wummern Spielesoundtracks zur Freude der Nachbarn aus den Speakern. Damit auch speicherhungrige Programme genügend versorgt werden, reichen die installierten 16 MByte RAM dicke aus. Im Dauerbetrieb zeigte sich der Gateway-Rechner unseren Anforderungen durchaus gewachsen – immerhin sind unsere Arbeitsrechner im Tagesschnitt 10 Stunden unter Strom. Auch nach vier Wochen heißer Testphase funktionierten alle Komponenten klaglos. Nur die Grafikkarte von ATI zeigte bei einigen Spielen im SVGA-Modus leichte Probleme. So weigerte sich beispielsweise *Rise of the Robots* beharrlich, mit der eingebauten Karte zusammenzuarbeiten. *Gateway 2000* sollte hier den Einsatz einer etwas unproblematischeren Grafikkarte in Erwägung ziehen. *mh*



Im Vergleich

Wir haben zu Testzwecken drei verschiedene Rechner mit dem Gateway 2000 P5/90 Executive verglichen. Im Testumfeld einen weiteren, wenn auch nur mit 66 MHz getakteten Pentium-PC mit PCI-Bus, einen 486DX2/66 VLB und einen älteren 486 SX/25 mit ISA-Bus. Die Werte entstammen dem handelsüblichen QAPlus-Benchmarkprogramm. Dryhstones und Whetstones werden von fast allen Benchmark-Programmen als Vergleichswerte herangezogen. Stark vereinfacht werden dabei verschiedene mathematische Berechnungen angestellt und die Zeit gemessen, die der Prozessor dazu braucht. Whetstones sind dabei etwas differenzierter als die ältere Dryhstones-Methode. Direkt-Video testet die Geschwindigkeit, die benötigt wird, um Grafik in den Speicher zu lesen.





COMMANDER BLOOD

DER LAUTESTE KNALL DES UNIVERSUMS

In der absoluten Stille der unendlichen Tiefen des Weltraums, am entlegensten Rand des Kosmos, verhüllt der vielfarbige galaktische Spiralnebel den Planeten Corpo. Bob Morlock, Präsident der Kanary Research Corporation hat Dich – Commander Blood – konstruiert, um seinen letzten Willen auszuführen: Die Geburt des Universums zu sehen. In diesem sagenhaften Abenteuer durch Raum und Zeit hilft Dir Honk, das berühmte Bio-Gewissen des Raumschiffs »Arch«, die Unterdrückten zu verteidigen und die größten Fragen des Lebens zu beantworten ...

Was ist die Ursache des Urknalls? • Wer ist Petit Piteux, der Wellenpirat? • Wer profitiert am Bionium-Handel? • Und warum haben die Scruters kybernetische Mantas in ihren Köpfen? • Wer verbirgt sich hinter der rätselhaften »Guilde Des Membres«? • Und die Ondoyantes, oh ja, die Ondoyantes ... • Und wer ist Bob wirklich?

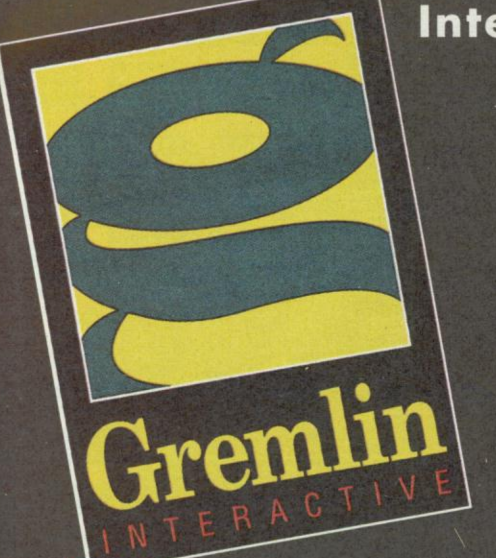
Die Antworten könnten in diesem Sternenhaufen gefunden werden ...



Mindscape International Softwarevertrieb GmbH
Daimlerstraße 11, 41564 Kaarst
Telefon: (0 21 31) 6 75 44 + 6 72 51
Fax: (0 21 31) 6 88 64



Microfolie's



MIT NEUEN IDEEN VOLL IN DEN PC-MARKT !

Bis vor kurzem lebte die Sheffielder Entwicklerfirma noch gut vom Amiga und Konsolen-Markt. Doch als man begann, den Abgesang auf Commodore anzustimmen, änderte *Gremlin* die Firmenideologie. Ian Stewart fügte den Begriff *Interactive* an den alten Firmennamen, gönnte sich ein neues Image und beschloß, den PC-Markt zu erobern. Wir haben Marketing-Chef Mark Mattocks gefragt, wohin die Reise geht.

-Power Play: Gremlin Interactive feiert dieses Jahr sein zehnjähriges Bestehen. Wer oder was steht eigentlich genau hinter hinter dieser Firma?

Mark Mattocks: Gremlin Interactive gehört Ian Stewart und seiner Frau Jenny, und das seit den Anfängen 1984. Damals war alles noch recht klein und erinnerte kaum an das, was wir jetzt haben. In den letzten Jahren jedoch hat es bei uns einen gewaltigen Wachstumsschub gegeben. Der war sogar so groß, daß wir den diesjährigen Wirtschaftspreis der Stadt Sheffield erhalten haben, der jedes Jahr an das Unternehmen geht, das die größte Expansionsrate aufweisen kann.

Power Play: Wie viele Personen sind bei Gremlin denn mittlerweile beschäftigt?

Mark Mattocks: Hier im Hauptgebäude sind es zur Zeit einhundert Angestellte. 65 davon arbeiten im kreativen Bereich, während der Rest in den Bereichen Verwaltung, Verkauf, Vertrieb und Marketing zu finden ist. In den nächsten zwei Monaten werden wir aber im Entwicklungsbereich noch einmal 20 Programmierer einstellen.

Power Play: Wie sieht es mit der technischen Ausstattung aus? Benutzt Ihr dieselben Allerweltsrechner wie jeder andere auch, oder sind es Sonderanfertigungen?

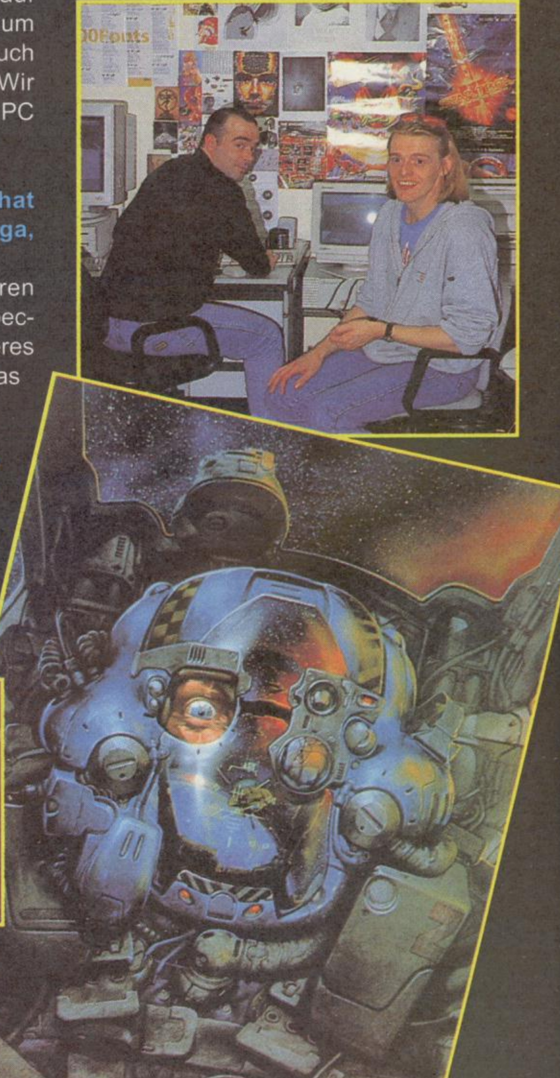
Mark Mattocks: Naja, wir versuchen das technische Niveau schon recht hoch zu halten. Der "normale" Rechner, auf dem hier gearbeitet wird, ist ein Pentium 90. Zusätzlich dazu haben wir aber auch noch Silicon Graphics-Maschinen. Wir versuchen also schon, uns in Sachen PC immer mehr nach oben zu arbeiten.

Power Play: Aber angefangen hat doch eigentlich alles mit dem Amiga, oder täusche ich mich da?

Mark Mattocks: Oh Gott, da waren sogar noch andere Systeme dabei, Spectrum und auch der C 64. Aber Genaueres kann ich darüber auch nicht sagen, das war weit vor meiner Zeit.

Power Play: Und wie sieht der Systemanteil an den Produkten heute aus?

Mark Mattocks: Die Zeiten, wo wir ein Spiel für ein System entwickelten, sind endgültig vorbei. Das meiste ist zwar schon PC-CD-ROM. Dieses System nehmen wir aber als Ausgangsbasis für alles andere. Nehmen wir einmal das Beispiel mit Retribution. Es ist zusammen mit Astros-Productions entwickelt worden, und wir können es ohne weiteres für die Playstation, den Saturn oder das 3DO konvertieren. Früher haben wir gesagt: Okay, für dieses Jahr planen wir vier Spiele für das SNES, drei für den Mega Drive und fünf für den Amiga. Heute sagen wir, wir haben zehn Projekte für das Jahr und wir schauen einfach, welche Konvertierung sich lohnt. Doch der Schwerpunkt liegt auf dem PC. Und das europaweit. Momentan sind wir sogar



Oben.: Softgolds Guido Alt (li.) und Mark Mattocks, Marketingchef von Gremlin. Oben rechts: die Köpfe vom Artwork-Team.

KING'S QUEST VII

«Sierra steht vor einem Durchbruch...»
PC GAMES

Erhältlich auf CD ROM PC (Windows)







Im Exclusiv-Vertrieb von
BOMICO

Fragen Sie nach unserem kostenlosen Multimedia-Katalog:
Sierra Deutschland - Coktel Vision, Robert-Bosch-Str. 32
D-63303 Dreieich

SIERRA®

dabei, einen Fuß in den amerikanischen Markt zu bekommen. Und dann gibt es ja immer noch Australien, Japan, die skandinavischen Länder und den ehemaligen Ostblock ...

Power Play: Der sich heute aber noch nicht so lohnt.

Mark Mattocks: Sicherlich nicht. Computerspiele sind in diesen Ländern noch immer eine sehr exklusive Angelegenheit. Aber man kann mit solchen Sachen natürlich nicht früh genug anfangen.

Power Play: Kommen wir noch einmal kurz auf den Imagewandel zu sprechen. Auf mich hatte es den Eindruck gemacht, als wäre da plötzlich jemand gekommen, der das nötige Kleingeld hatte. Oder war es wirklich so, daß Mr. Stewarts Sparstrumpf so prall gefüllt war?

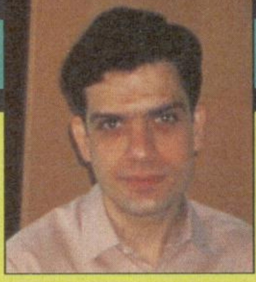
Mark Mattocks: Du spielst auf die zunehmende Konzentration der letzten Zeit an? Ich weiß, es hat Gerüchte auf der ECTS in London gegeben. Nun, wir sind immer noch selbständig und werden es die nächste Zeit auch bleiben. Wir hatten einige Zeit das Image, eine Firma zu sein, die sich auf Rennspiele konzentrierte, ab und zu ein Jump and Run-Spiel fabrizierte und für die Spielautomaten produzierte. All das machen wir heute auch noch, wir haben aber mittlerweile erkannt, wo die Zukunft liegt und die heißt nun mal PC und interaktive Unterhaltung. Dazu gehört übrigens auch Lernsoftware.

Für das erste Quartal 1995 angekündigt: Slipstream in der Endphase der Entwicklung

Power Play: Ein kurzer Ausblick auf 1995 ...

Mark Mattocks: Haha, ja da gibt es einiges. Zum einen arbeiten wir gerade an einem Adventure, das mit einer Doom-ähnlichen Engine arbeitet. Dann ist da noch "Shoot to Loot", eine Virtual Reality-Produktion für Spielhallenautomaten, ein Fußballspiel und nicht zu vergessen *Slipstream*, ein Rennspiel, bei dem ausnahmsweise nicht gefahren, sondern geflogen wird. Es wird Ende erstes Quartal '95 in den Regalen stehen. *ps*

Die Astros-Brüder oder: Wie Retribution entstand





George (ob.) und Pete Karboulonis (re), die Schöpfer von Retribution

Power Play: Aus Erfahrung weiß man ja, daß das fertige Produkt selten etwas mit der Ausgangsidee zu tun hatte. Wie war das bei Euch? Ihr habt doch bestimmt auch dieselbe Erfahrung gemacht.

George Karboulonis: Allerdings. Eigentlich hatten wir zwei Ideen gehabt. Die erste war die diffuse Vorstellung einer sich schnell verändernden Landschaft. Die zweite hatte etwas mit Rennen zu tun. Also kombinierten wir beides und schlugen es Gremlin vor. Die wiederum sagten uns: Okay, ihr habt drei Monate Zeit, um irgendwas auf den Bildschirm zu zaubern. Naja, und dann waren wir schon nach sechs Wochen fertig. Gremlin schaute sich das an, war mehr als zufrieden und sagte: Da kann man was Größeres draus machen.

Power Play: Wie ging es dann weiter?

Pete Karboulonis: Nun, eigentlich fingen wir wieder ganz von vorne an. Alleine achte Monate verbrachten wir damit, die Engine von Grund auf neu zu entwickeln. Vier Monate später stand das Spiel.

Power Play: Was ist eigentlich an Retribution so neu? Was unterscheidet es von anderen Spielen?

George Karboulonis: Nun, da ist zuerst einmal die 3D-Landschaft. Wir dachten, eine gute Gestaltung des Flugterrains wäre ein schöner Aufhänger. Mathematisch gesehen ist das Gelände absolut korrekt. Zusätzlich haben wir die Gebäude in die Landschaft integriert und nicht einfach aufgepfropft. In flachen Zonen war so etwas früher auch nie ein Problem. Da wir aber Gebäude und Installationen in Berge integrierten, mußten wir uns etwas einfallen lassen. Zusätzlich haben wir noch eine Menge an Special Effects eingebaut. In Retribution kann man bei Seen den Wasserstand anheben oder senken, Explosionen hinterlassen ihre Spuren, und es passiert auch sonst noch einiges.

Power Play: War das eigentlich Eure erste Arbeit für den PC?

George Karboulonis: Nein, wir haben schon vorher für Ocean gearbeitet und Jump'n Runs auf der Grundlage von Filmlizenzen gemacht. Batman war eines dieser Spiele. Danach haben wir "Nigel Mansell" und "Toyota Rallye" für Gremlin produziert.

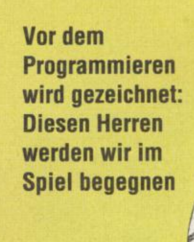
Power Play: Das klingt, als seien Rennspiele Eure Spezialität.

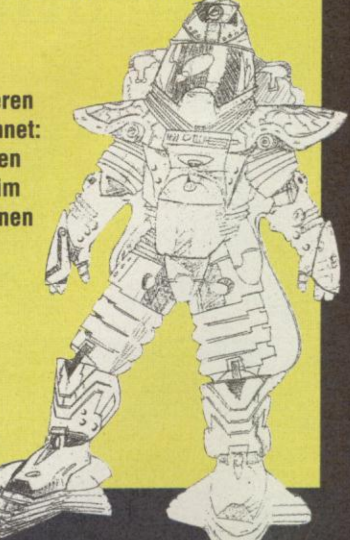
Pete Karboulonis: Naja, nicht unbedingt. Wir haben das gemacht, was sich uns anbot. So einfach ist das.

Power Play: Das Programmieren als hartes Brot?

Pete Karboulonis: Wer denkt, ich werde jetzt Programmierer und habe dann ausgesorgt, der täuscht sich. Wir haben es erst in der letzten Zeit geschafft, von unserem Job leben zu können. Spaß hat er uns aber immer gemacht, ohne Frage.

Power Play: Wir danken für das Gespräch.





Vor dem Programmieren wird gezeichnet: Diesen Herren werden wir im Spiel begegnen

I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert, als wir uns an jenem verregneten Montag auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern hatte sie Geburtstag, ich 'hab es nicht vergessen, dank Sharp. Gefeiert wird an diesem Wochenende in Paris. Sämtliche Zugverbindungen sind schon eingegeben. Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema: Alle Adressen unserer Freunde sind abrufbereit. Der ZQ-4450M Organizer mit unvergeßlichen 128 KB und PC-Link von Sharp. Gleich notieren!

SHARP ZQ-4450M 128KB

PARIS-TRIP AM 20.1.95
ABF:22.42 HH-HBF
ANK:09.38 PARIS
HOTEL:ETOILE MONTMARTRE

GERMAN/FRENCH/ITALIAN Version
ELECTRONIC ORGANIZER

DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

SHARP

THE IDEAS COMPANY

Infoline: 040/2376-2188 · Infofax: 040/2376-2500

Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.

SO GEHT'S!

Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier wie es funktioniert, und was die Daten auf dem Wertungskasten bedeuten.

In POWER PLAY gibt es ein einheitliches und ausgeklügeltes Bewertungssystem. Jedes Spiel kann wenigstens null (die schlimmste Softwarekatastrophe) und höchstens 100 Prozent (das brillante Überspiel) erhalten. Eine Bewertung von genau 50 Prozent bedeutet also "Durchschnitt". Spiele unter 50 Prozent sind "unterdurchschnittlich", Spiele mit einer Wertung über 50 Prozent folglich "überdurchschnittlich". Bei Programmen, die beispielsweise 20 Prozent oder weniger kassieren, könnt Ihr davon ausgehen, daß sie so gut wie keinen Spaß mehr machen.

Für die Grafikwertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Farbenanzahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte und Sprachausgabe eine Rolle. Aber am allerwichtigsten ist die POWER-Wertung. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr und natürlich auch wir mit Lust und Laune vor dem Monitor verbringen.

Alle Tests werden von unserem festen Spielerteam Knut, Volker, Sönke, Frank, Peter und Michael geschrieben. In jedem normalen Spieletest seht Ihr ein Bildchen von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihre Grimasse und die passende Sprechblase verraten Euch, welchen Eindruck das Programm auf uns machte. Aber auch wenn der Redakteur noch so freundlich grinst: Dies muß nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine hohe Wertung einheimst – die Geschmäcker sind halt verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt allein die persönliche Meinung des jeweiligen Testers aus: Grafik-, Sound- und *POWER*-Wertungen werden hingegen von der gesammelten Redaktionsmannschaft bestimmt. Dazu veranstalten wir einmal im Monat eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen von unserem Testteam ausdiskutiert werden.

Der Wertungskasten

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen und andere wichtige Daten in einem Wertungskasten zusammengefaßt. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": das POWER-Prädikat und die POWER-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristigen Spielspaß garantieren. Ihr könnt sicher sein, daß ein Prädikats-Spiel auch sein Geld wert ist. Die POWER-Gurke ist das krasse Gegenteil: Sie ist äußerst miserablen Programmen vorbehalten, die sich auch mit aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Leuchtet Euch die Gurke entgegen, heißt's "Finger weg!".

Wertungskasten	Erläuterung
WINDOWS CD-ROM	Das System, auf dem das Spiel getestet wurde
Getestet auf Gateway2000 P5-90	Auf welchem Rechner wurde das Spiel getestet
Hersteller: Origin	Der Hersteller des Spiels
Genre: Geschicklichkeit	Das Spielegenre
Schwierigkeitsgrad: schwer	Der Schwierigkeitsgrad
Besonderheiten: finnische Bildschirmtexte	Etwaige Besonderheiten
Zirka-Preis: 110 DM	Der Zirka-Preis, den Ihr im Geschäft für das Spiel zahlen müßt
Grafik: VGA, Super VGA	Grafik: Hier steht, welche Grafikkarten oder Modi von dem Programm unterstützt werden
Sound: General MIDI, Soundblaster	Sound: Hier stehen die wichtigsten Soundkarten, die das Spiel unterstützt
Festplatte: 14 MByte	Festplatte: Der ungefähre Platzbedarf auf der Festplatte
Prozessor: 486er	Prozessor: Die Mindestanforderung an den PC
RAM-Bedarf: 8 MByte	
Steuerung: Joystick; Tastatur; Maus	Steuerung: Mit welchen Gerätschaften läßt sich das Spiel steuern: Joystick, Tastatur, Maus, Pedale oder Thrustmaster
Grafik: 77%	Die Grafikwertung
Sound: 88%	Die Soundwertung
99%	Das Wichtigste: Die POWER-Wertung

GATEWAY2000



Von Softwarefirmen gehaßt: Die niedliche POWER-Gurke faßt die gröbsten Spiele unter der Kategorie "Traurig, aber wahr" zusammen.



Von Softwarefirmen geliebt: unser POWER-Prädikat für die edelsten Spiele.

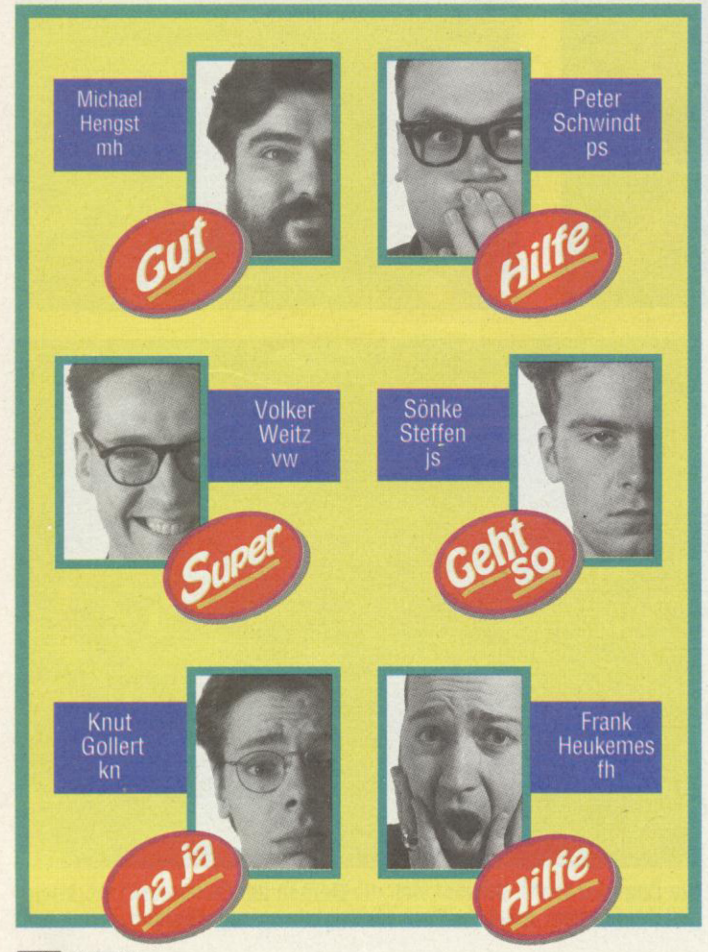
Software-lieblinge

* **Volker Weitz**
  Panzer General
* **Knut Gollert**
  Creature Shock
* **Frank Heukemes**
  Panzer General
* **Sönke Steffen**
  King's Quest 7
* **Michael Hengst**
  Earth Siege
* **Peter Schwindt**
  Transport Tycoon

USK-Freigabe

Hier steht, welches Spiel von der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) für welches Alter freigegeben ist. Wir aktualisieren diese Liste jeden Monat.

Spielename	Hersteller/Distributor	Altersfreigabe
US Navy Fighter	Electronic Arts	ab 16 Jahren
RAN Trainer	Greenwood Entertainment	ab 6 Jahren
Little Big Adventure	Electronic Arts	ab 12 Jahren
Magic Carpet	Bullfrog	ab 6 Jahren
Royal Flash	Vertigo	ohne Altersbeschränkung
Lemmings 3	Psygnosis	ohne Altersbeschränkung
Mr. Blobby	Bomico	ohne Altersbeschränkung
Monty Phyton's Waste of Time	Bomico	ab 16 Jahren
The Lawnmower Man	SCI	ab 12 Jahren
Ishar 3	Selling Points	ab 12 Jahren
Football Pro 95	Dynamix	ohne Altersbeschränkung
Earth Siege	Dynamix	ab 6 Jahren
Baseball 94	Dynamix	ohne Altersbeschränkung
System Shock	Origin	ab 16 Jahren
Noctropolis	Electronic Arts	ab 16 Jahren
Retribution	Softgold	ab 12 Jahren
Universe	Bomico	ab 6 Jahren
AEGIS	Softgold	ab 12 Jahren
Top Gear 2	Gremlin	ohne Altersbeschränkung
World Cup Golf	Selling Points	ohne Altersbeschränkung
Ultimate Body Blows	Team 17	ab 6 Jahren
Creature Shock	Virgin	ab 12 Jahren
Nascar Racing	Virgin	ohne Altersbeschränkung
Warcraft	Bomico	ab 12 Jahren



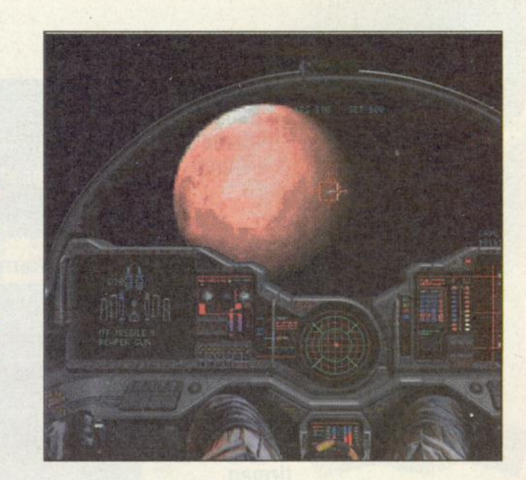
Media Control Top 10 (Floppy)

1. Bundesliga Manager Hattrick
2. Das schwarze Auge 2: Sternenschweif
3. Colonization
4. System Shock
5. TIE Fighter
6. Die Siedler
7. Hanse - Die Expedition
8. Sim City 2000
9. Fifa International Soccer
10. Wing Commander Armada

Media Control Top 10 (CD-ROM)

1. Rebel Assault
2. Hell on Earth
3. Theme Park
4. NHL Hockey 95
5. Outpost
6. Wing Commander Armada
7. Battle Isle 2: Scenery – Erbe des Titan
8. Sam & Max
9. Myst
10. Battle Isle 2

ermittelt von media control Baden-Baden



Stars und Sternchen

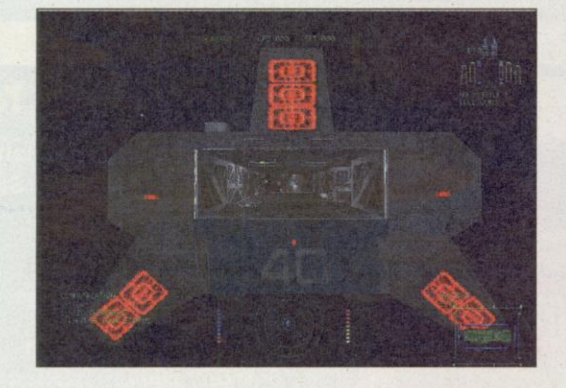
Wing Commander 3:

Heart of the Tiger

Die Fakten sind mittlerweile hinlänglich bekannt: Für den dritten Teil der *Wing Commander*-Saga – Untertitel *The Heart of the Tiger* – plünderte Chefdesigner Chris Roberts ordentlich die Kasse der texanischen Softwarefirma. Rund 4 Millionen US-Dollar soll die Entwicklung des Spiels gekostet haben: Kein Wunder, vertauschte Roberts doch den Programmierersessel endgültig mit dem Regiestuhl. Sollte es für *Wing Commander 3* doch etwas ganz Besonderes sein. Statt der – aus den ersten beiden Teilen bekannten – gezeichneten Rahmenhandlung, wurde beim dritten Part kurzerhand ein Starangebot berühmter Filmstars (siehe Kasten) engagiert und in Hollywood ein Studio angemietet, wurden alle Zwischenszenen nicht mehr gezeichnet, sondern gefilmt. Zudem feilte man deutlich an den eigentlichen Flugszenen: Mit der passenden Hardware fliegen wir jetzt durch ein SuperVGA-Universum – wer keinen Pentium hat, kann auf VGA-Grafik umschalten. Die Mischung aus Film und SVGA-Fliegerei summierte sich nicht nur monetär, sondern benötigt auch besonders viel Platz. *Wing Commander 3* wird deshalb auf vier (4!) CDs geliefert – allerdings befinden sich auf jeder CD die eigentlichen Programmdaten. Wer sich weit vorgespielt hat, muß also immer nur die aktuelle CD einlegen – das Wechseln der Silberscheiben hält sich somit in Grenzen. Ein Teil des Platzes wurde



Gute Optik: Flug-, und Filmszenen in SVGA setzen gute Hardware voraus





Gut

Ohne jede Frage: Die vier Millionen Dollar Entwicklungskosten sieht man dem finalen Part der Wing Commander-Reihe deutlich an. Rund zwei Stunden "Film" mit einigen sehr bekannten Schauspielern zu drehen, war sicherlich nicht besonders billig. In Sachen Präsentation gehört Heart of the Tiger somit zu den eindrucksvollsten Spieletiteln des Jahres. Aber tolle Videosequenzen, SVGA-Grafiken und die pathetisch schnulzig-spannende Story können nicht darüber hinwegtäuschen, daß unter dem pompösen Outfit nichts anderes schlummert als das gute alte Wing Commander. Zieht man mal die zwei Stunden "interaktive Movie" ab, bleibt nämlich (fast) das gleiche Spiel übrig, mit dem wir schon anno 90 durchs All flitzten. Betrachtet man den spielerischen Aspekt, bot beispielsweise der Vorgänger, Wing Commander 2, deutlich ausgefeiltere Missionen – deshalb gibt's auch eine kleinere Gesamtwertung. Wer den Mangel an spielerischer Innovation verschmerzen kann, wird immerhin mit einigen Tagen hochkarätiger Spieleunterhaltung belohnt. Das Spielende können und wollen wir Chris Roberts jedoch nicht verzeihen: Denn gewinnen kann nur derjenige, der den Heimatplaneten der Kilrathis in die Luft jagt und die Katzenrasse so gut wie auslöscht. Ein "Genozid" ist extrem daneben Herr Roberts.



Die Qual der Wahl: Obwohl sich die Reihen der "Wingman" merklich gelichtet haben, müßt Ihr Euch für Begleitung entscheiden

außerdem für die verschiedenen Sprachvarianten genutzt: *Wing Commander 3* wird von Haus aus mehrsprachig ausgeliefert. Per Knopfdruck entscheidet Ihr Euch für die deutsche Sprachausgabe (übrigens in München synchronisiert) und/oder deutsche Untertitel.

Trotz der technischen Neuerungen und Veränderungen hat sich am bekannten *Wing Commander*-Prinzip kaum etwas geändert: Als Colonel Blair (Mark Hamill) übernehmt Ihr das Kommdo über die Raumjäger des Trägerschiffes TCS Victory. In rund 50 Missionen gilt es den Krieg gegen die Kilrathis zu gewinnen. Schon an der Spitze der Karriereleiter angekommen, gibt es für Colonel Blair keine Beförderungen und keine Orden: Entscheidend ist also die Weiterentwicklung der Story, die zwischen den Einsätzen "erzählt" wird. Im Gegensatz zu den beiden älteren Titeln unterscheidet sich nicht nur die Präsentation, sondern auch die Art, wie die Geschichte fortgeführt wird:



Premiere Edition

Peinlich, peinlich: Derweil Electronic Arts-Deutschland den offiziellen Erscheinungstermin für *Wing Commander 3* mit dem 22. Dezember letzten Jahres bezifferte, konnten Direktbesteller der *Premiere Edition* rund zwei Wochen vor dem offiziellen Releasedate Jagd auf Kilrathis machen. Michael "Creditcard" Hengst hatte die fix und fertige Superfassung (komplett mit deutscher Sprache und Untertiteln) schon am 12. Dezember. Was war passiert? Die Muttergesellschaft in den USA macht ihren Töchtern in Übersee ganz massiv Konkurrenz: Denn nur direkt bei EA-USA konnte und kann man diese spezielle *Wing Commander 3*-Version beziehen. Hier ein paar Daten über die Premiere Edition: Statt schlichter Pappschachtel wird das Programm in einer fetten Filmbüchse aus Blech geliefert.

Inhalt:

- **4 CDs; das Spiel**
- **1 CD; "Behind the Scenes" für Windows**
- **1 CD; Audiotracks mit Musikstücken aus Origin-Spielen**
- **1 Wing Commander Roman**
- **1 Wing Commander 3 Kalender 1995**
- **1 Wing Commander 3 - T Shirt**
- **Making of..Video (NTSC)**

Auf die Premiere Edition muß man nicht länger warten, als auf ein herkömmliches Päckchen – per UPS-Overnight hat der Besteller das Programm im Regelfall 48 Stunden nach dem Ordern in den Händen. Der Preis ist heiß: Die Deluxe-Variante kostet nicht etwa die Welt, sondern rund 95 US-Dollar (derzeit rund 155 Mark). Hinzu kommen natürlich noch Zoll und Einfuhrumsatzsteuer, dafür sind nochmal rund 20 Mark fällig.

Wo bestellen? Ihr könnt die Premiere Edition direkt beim EA-Consumer-Service (Tel.Nr.: 001-415-513 7171) in den USA bestellen. Aber Vorsicht: Ihr braucht eine Kreditkarte, um dort zu ordern!





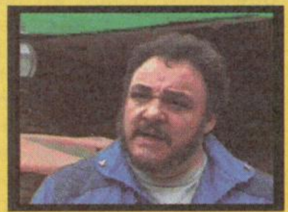
Gigantisch: Verbocken wir ein paar wichtige Missionen, greifen die Kilrathis die Erde an. Und zwar mit diesem Koloß, einem riesigen, 22 Kilometer langen Raumschiff.

Wer ist was?

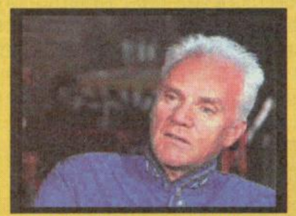
Einige der *Wing Commander*-Schauspieler sind wohl bekannt. Aus diesem Grund stellen wir Euch die wichtigsten noch mal in aller Knappheit vor.



Tom "Back to the Future" Wilson spielt Maniac



John Rhys-Davies, bekannte durch die Indy-Filme



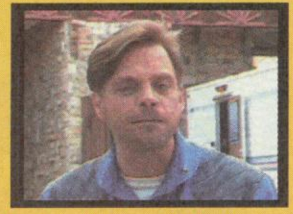
Admiral Tolwyn, gespielt von Malcom McDowell



Jason Bernard ist Capitän Eisen der Victory



Supersüß: Jennifer McDonald alias "Flint"



Luke geht fremd: Mark Hamill als Col. Blair



Der Handlungsaufbau von *Heart of the Tiger* ist ähnlich wie die Missionsstruktur. An zahlreichen Schlüsselpositionen während der Zwischenszenen könnt Ihr Euch für einen Handlungszweig entscheiden. Ein Beispiel: Während des Spiels wird eines der TCS Victory-Besatzungsmitglieder als Verräter enttarnt. Ihr seid hier vor die Wahl gestellt, den Miesling zu verfolgen und abzuschießen oder auf der Victory zu bleiben. Fliegt Ihr – entgegen aller Befehle – los, um Euren Rachegelüsten zu frönen, wird zwischenzeitlich die Victory angegriffen. Mangels Eurer Unterstützung schießen die Kilrathis einen der Mitpiloten ab. Für künftige Einsätze fehlt dieser dann und kann nicht mehr als "Wingman" mitgenommen werden. Sonst wird vornehmlich Bekanntes geboten: Auf der Victory könnt Ihr verschiedene Stationen (inklusive Bordkneipe) besuchen, Euch mit Anwesenden unterhalten, Spielstände speichern und das "Killboard" anschauen.

Änderungen machten auch vor dem eigentlichen Spiel – den Kampfeinsätzen – nicht halt. Ihr fliegt fünf verschiedene Raumschiffe, die vor dem Einsatz (neu) bewaffnet werden dürfen. Im Flug läßt sich die Energieleistung des Generators auf verschiedene Schiffsfunktionen wie z.B. die Schilde oder die Energiewaffen à la *X-Wing* verteilen. Zudem fliegt Ihr nicht alle Missionen in den Weiten des Weltalls: Einige Einsätze finden auf der Oberfläche von Planeten statt. Nicht fehlen dürfen da die verschiedenen Blickwinkel (von außen, Missile-View etc.) und ein abschaltbares Cockpit. *mh*



Die Tankstelle ihres Vertrauens: In späteren Einsätzen müßt Ihr auf verborgenen Basen das eigene Schiff wieder auftanken und mit frischen Raketen bestücken, bevor es weitergeht

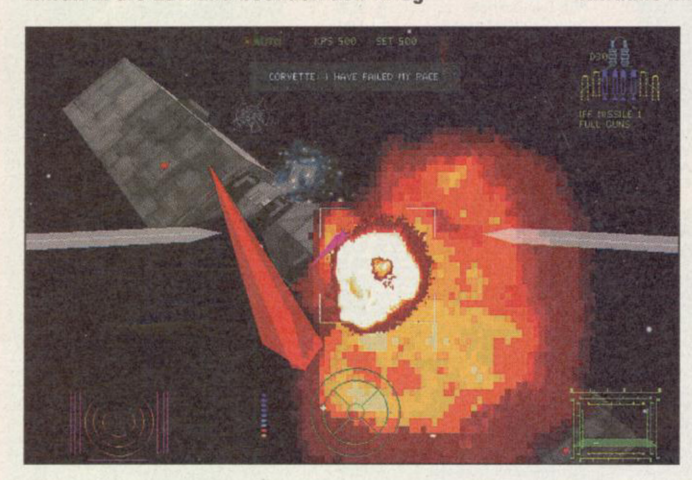
RAMdösig

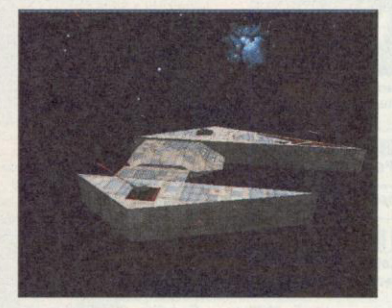
Eines muß man den Origin-Designern wirklich lassen: Mit fröhlichem Gleichmut schöpfen sie moderne Computerhardware aus – oftmals zum Leidwesen der Spieler. Zwar hat Origin dieses Mal auch an Besitzer schwächerer PCs gedacht und gleich zwei Versionen von *Wing Commander 3* – einmal in VGA und einmal in SVGA – auf die CDs gepreßt, aber der Stein des Anstoßes ist bei *Heart of the Tiger* sicherlich der Speicherhunger. Zwar läuft *Wing Commander 3* laut technischen Daten und dem umfangreichen Installationsbüchlein auch mit 8 MByte RAM (davon über 7 frei!), aber erkauft wird dies mit extrem langen Ladezeiten. Auf einen Cache wie Smartdrive sollte zudem – aus Performancegründen – verzichtet werden. Selbst auf sehr flotten PCs mit Double- oder gar Tripplespeed-CD-Laufwerken müssen Kilrathi-Killer teilweise ein bis zwei Minuten warten, bis sie im Cockpit sitzen und dann noch mal eine Minute, um endlich losfliegen zu können. Wer hingegen 16 MByte in seinem PC hat, ist fein raus: Die Ladezeiten sind ziemlich kurz, von minutenlangen Unterbrechungen des Spielflusses keine Spur. Dummerweise ist das Aufrüsten von 8 MByte auf 16 MByte keine ganz billige Angelegenheit: Im Schnitt werden für die RAM-Bausteine rund 500 Mark fällig – nur um *Wing Commander 3* zu spielen, sicherlich zu teuer dafür.



Das Ende naht: Mit der Superbombe sprengen wir Kilrah in die Luft und beenden den Krieg


Wer will, kann auch direkt in ein Dickschiff der Kilrathis hineinfliegen




Noch fliegt die Corvette (oben) feuernd durchs All. Links brechen gerade unter unserem Beschuß die Schilde der Corvette zusammen.



VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 211 88
Ladenöffnungszeiten: Mon - Frei: 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr, Sam: 10.⁰⁰ - 13.⁰⁰ Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

SIMULATION / STRATEGIE

1942 - Pacific Air War ....A 89,99
A - Train Classics (inkl. Construct. S.) V 39,99
Aces of the Deep ....V 79,99
Across the Rhine ....V 89,99*
Alien Legacy ....A 67,99
Archon Ultra ....V 79,99
Armored Fist ....A 67,99
Aufschwung Ost ....V 67,99
Battle Bugs ....V 67,99
Battle Team ....V 74,99
Battle Isle 2 ....V 79,99
Burning Steel 2 ....V 87,99
Caribbean Disaster ....V 79,99*
Chartbreaker ....V 69,99*
Civilization ....V 89,99
Colonization ....V 89,99
Comanche ....V 87,99
Comanche MissionDisk 1 ....V 47,99
Comanche MissionDisk 2 ....V 54,99
D - Day ....E 67,99
Dawn Patrol ....V 87,99
Dark Sun 2 ....A 79,99
Death or Glory ....V 87,99
Delta V ....E 67,99
Delta V ....V 79,99*
Der Baulöwe (für Windows) ....V 87,99
Der Planer ....V 79,99
Der Planer Extra (Zusatzdisk) ....V 39,99
Die Siedler ....V 79,99
Dogfight ....A 35,99
Earth Siege ....V 87,99
Elite 3 ....V 79,99*
Empire DeLuxe ....V 67,99
F - 117 A Nighthawk ....A 35,99
F - 15 Strike Eagle 3 ....A 35,99
F - 14 - Fleet Defender Plus ....A 89,99
F - 14 - Fl. Defender Mission ....A 47,99
Flugsimulator 5.0 ....V 134,99
FS 5.0 Scenery - verschiedene ab ..A 47,99
FS 5.0 Scenery - Japan ....E 47,99
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je ....V 39,99
Fritz 3 ....V 149,99
Gunship 2000 ....A 35,99
Hanse - Die Expedition ....V 39,99
Hurra Deutschland ....V 67,99
Iron Cross ....E 79,99
KA - 50 Hokum ....A 74,99
Kingdoms of Germany ....V 69,99
Lords of the Realm ....V 69,99
Mad News ....V 74,99
Mad News Extrablatt ....V 35,99
Master of Magic ....V 89,99*
Mechwarrior 2 - The Clans ....A i. Vorb.*
Outpost ....V 67,99
Overlord - D-Day Campaign ....A 79,99
Pacific Strike ....A 59,99
Pacific Strike Speech Pack ....A 37,99
Panzer General ....A 79,99
Patriot ....A 79,99
Pinball Dreams ....A 59,99
Pinball Dreams 2 ....A 35,99
Pinball Fantasies ....A 59,99
Pinball Illusions ....A i. Vorb.*
Pirates Gold ....A 35,99
Pizza Connection ....V 87,99
Powerdrive ....A 54,99
Quarter Pole ....V 67,99
Railroad Tycoon DeLuxe ....A 79,99
Reunion ....V 74,99
Rings of the Medusa Gold ....V 79,99
Rüsselsheim (Detroit) ....V 67,99
Sim City 2000 ....V 87,99
Sim City 2000 Scenario 1 ....V 35,99
Space Federation ....A 69,99
Space Simulator 1.0 ....E 87,99
SSN-21 Seawolf ....V 79,99
Star Crusader ....V 79,99
Star Crusader 21 New Missions .V 39,99
(inkl. Speech Pack)
Star Trek 2 ....V 87,99
Subwar 2050 ....A 94,99
Subwar 2050 Mission Disk ....A 47,99
The Grandest Fleet ....A 67,99
Theme Park ....V 79,99
Transport Tycoon ....V 89,99
UFO Enemy Unknown ....V 79,99
Wargame Constr. Set II ....E 67,99
Warlords 2 ....E 79,99
Warlords 2 Scenario Builder ....E 69,99
Wing Armada ....A 69,99
World War 2 - Battles of S. P. ..V 74,99
X - Wing ....A 87,99
X - Wing Upgrade Kit ....V 54,99
X - Wing Miss. 2 (B - Wing) ....V 39,99

ROLLENSPIELE/ADVENTURES

Al-Qadim - Genie´s Curse ....V 79,99
Alone in the Dark 2 ....V 87,99
Beneath a Steel Sky ....V 59,99
Dark Sun - Shattered Lands ....V 79,99
Das schw. Auge (Schicksalskl.) ....V 79,99
Das schw. Auge 2 (Sternen.) ....V 79,99
Das schw. Auge Speech Pack .V 35,99
Day of the Tentacle (Man.Man.2) V 87,99
Der Clou ....V 79,99
Der Clou - Die Profidiskette ....V 39,99*
Der Schatz im Silbersee ....V 87,99
Dreamweb ....V 79,99
Dungeon Hack ....V 79,99
Durch die Wüste (Karl May) ....V i. Vorb.*
Erben der Erde Die große Suche .V 79,99
Fantasy Empires ....V 79,99
Gabriel Knight ....V 74,99
Hand of Fate (Kyrandia 2) ....V 74,99
Heimdall 2 ....A 67,99
Inca 2 - Wiracocha ....V 87,99
Indiana Jones 4 ....V 47,99
Ishar 3 - The Seven Gates of Infinity V 67,99
King´s Quest 6 ....V 79,99
Lands of Lore ....V 59,99
Leisure Suit Larry 6 ....V 74,99
Lost in Time ....V 87,99
Monkey Island 1 ....V 35,99
Monkey Island 2 ....V 47,99
Police Quest 4 ....V 67,99
Ravenloft ....V 79,99
Robinson´s Requiem ....V 59,99
Sam & Max ....V 87,99
Simon the Sorcerer ....V 87,99
Superhero Lea. of Hoboken ....E 67,99
The Elder Scrolls Arena ....E 67,99
Ultima 7 (Die schwarze Pforte) ....V 35,99
Unlimited Adventures ....V 79,99
Universe ....V 69,99

Kids Software (auch für Erwachsene)

Fatty Bear´s Fun Pack ....E 54,99
Peter Pan ....V 64,99
Scooters Zauberschloß ....V 64,99
Spelunx ....E 69,99*

SPIELESAMMLUNGEN

Access Classic Collection ....A 49,99
(Links + Datadisks Bayhill, Bountiful, Firestone und Pinehurst)
Air Combat Classic ....E 79,99
(Battlehawks 1942, Secret Weapons of the Luftwaffe, Their finest Hour, 5 Mission Disk)
Air Commander ....A 67,99
(Apache Strike, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle, F-16 Combat Pilot, Fighter Bomber + Mission Disks)
Big Four ....V 59,99
(Boxing Manager, Hannibal, Hill Street Blues, Squash)
Classic Power Compil. ....V 79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)
Combat Classics 2 ....A 67,99
(F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)
Delphine Classic Collection ....A 54,99
(Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Futur Wars, Operation Stealth)
Die Box ....V 47,99
(Burntime, Dynatech, Whale´s Voyage)
Fantastic Worlds ....A 79,99
(Pirates, Populous, Realms, Wonderland)
Joysoft Classics ....A 47,99
(Defender of the Crown, It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football)
Kind of Magic 4 ....V 67,99
(Dynatech, Elysium, USS John Young)
Lucas Arts Cl. Adventures ....V 99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Man. Mansion, Monkey Island 1, Zak McKraken)
Lucas Arts Cl. Simulations ....A 79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour + Mission Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe + 4 Mission Disks)
Sim Classics ....V 67,99
(Sim City, Sim Ant, Sim Life)

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Aladdin ....A 59,99
Alien Breed ....A 54,99
Battletoads ....A 59,99*
Black Hawk ....A 87,99*
Body Blows ....A 54,99
Cannon Fodder 2 ....A 59,99
Chaos Engine ....A 54,99
Cool Spot ....A 54,99
Corridor 7 ....A 35,99
Dangerous Streets ....A 49,99*
Desert Strike ....E 59,99
Doom 2 - Hell on Earth ....A 84,99
Fire and Ice ....A 54,99
Gobliins 3 ....V 79,99
Jungle Strike ....E 74,99
Lion King ....A 59,99
Lode Runner-Legend returns ....V 69,99
Lollypop ....A 74,99
Micro Machines ....A 54,99
New World of Lemmings (3) ....A 59,99
Overdrive ....A 35,99*
Quarantine ....V 79,99
Rise of the Robots (SVGA) ....A 79,99
Street Fighter 2 ....A 59,99
Strike Squad ....A 87,99
System Shock ....A 79,99
Superfrog ....A 35,99
Theatre of Death ....A 67,99
The Horde ....V 69,99
Tie Fighter ....V 94,99
Tower Assault (Alien Breed 3) ....A 54,99*
Tubular Worlds ....A 54,99
Turrican 2 ....A 69,99*
Ultimate Body Blows ....A 54,99
Zonked ....A 39,99*

SPORT/SPORTSIMULATION

Doppelpaß (Anstoss+World Cup E.) V 79,99
Arcade Pool ....A 28,99
Bundesliga Man. Prof. 2.0 ....V 67,99
Bundesliga Man. 3 Hattrick ....V 87,99
FIFA International Soccer ....V 69,99
Formular One Grand Prix ....A 35,99
Front Page Sport - Baseball ....E 69,99
Hattrick ! ....V 79,99*
Indy Car Racing ....V 54,99
Indy Car Racing Tracks ....A 32,99
Indy Car Motor Speedway Exp. Kit .E 32,99
Internat. Tennis Open ....V 54,99
Kick Off 3 ....V 59,99
Links 386 PRO ....A 89,99
386 PRO Data Disk je ....E 44,99
Lothar Matthäus Super Soccer V 69,99
NFL Coaches Club Football ....A 79,99
NHL Hockey ....A 79,99
NASCAR Racing ....A 74,99
Otto Rehagel Soccer ....V 69,99*
Sensible Golf ....V 69,99*

IBM/PC CD-ROM

11th Hour ....A 109,99*
1942 Pacific Air War ....A 89,99*
Access Classic Collection ....A 49,99
(Links + Datadisks Bayhill, Bountiful, Firestone und Pinehurst)
Aces of the Deep ....V 87,99
Across the Rhine ....V 89,99*
Air Superiority ....A i. Vorb.*
Al Qadim - The Genie´s Curse ...V 69,99*
Arcade Pool ....A 28,99*
Archon Ultra ....V 67,99
Armored Fist ....A 74,99
BAT 2 - Koshan Conspiracy ....V 47,99
Battle Bugs ....V 79,99*
Battle Chess 1 SVGA ....A 94,99
Battle Isle 2 ....V 69,99
Battle Isle 2 Scenario CD ....V 54,99
Beneath a Steel Sky ....V 79,99
Bioforge ....V 89,99*
Burning Steel Compilation ....V 87,99
Burning Steel 2 ....V 79,99
B. Aldrin´s Race into Space ....A 94,99
Caribbean Disaster ....V 87,99*
Chessmaster 4000 Turbo ....A 69,99*
Christoph Kolumbus ....V 89,99
Civilization + Rail. Tyc. Del. ....VA 59,99
Classic Flight Simulations ....A 59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)
Comanche Compilation ....V 94,99
Colonization + Civilization ....A 89,99
Creature Shock ....A 89,99
Crime Patrol ....E 89,99
Cyberwar ....A 99,99
Cyclemania ....A 74,99
Dark Legions ....E 59,99
Dark Sun - Shattered Lands ....V 79,99
Dark Sun 2 ....A 79,99
Das schw. Auge (Schicksalskl.) ...V 67,99
Das schw. Auge 2 (Sternenschw) V 79,99
David Bowie - Jump ....A 69,99
Dawn Patrol ....V 87,99
Day of the Tentacle (Man.Man.2) V 94,99
Der Clou ....V 79,99
Der Planer (inkl. Planer Extra) ...V 87,99
Die Box ....V 54,99
(Burntime, Dynatech, Whale´s Voyage)
Die Höhlenwelt Saga ....V 87,99
Die Sage von Nietoom ....V 49,99*
Discworld ....V 87,99*
Desert Strike ....E 59,99
Dogfight ....A 35,99
Doom 2 - Hell on Earth ....A 79,99
Doom 2 - Utilities ....E 28,99
Doppelpaß (Anstoss+World Cup E.) V 79,99
Dragon Lore - Die Legende beginnt V 79,99*
Dreamweb ....V 79,99
Earth Siege ....V 87,99
Ecstatica ....V 87,99
Eight Ball DeLuxe 2.0 ....A 54,99
Empire DeLuxe ....V 67,99
Erben der Erde ....V 79,99*
Eye of Beholder Trilogy ....V 87,99
F - 117 A Nighthawk ....A 35,99
F - 14 Fleet Defender Gold ....A 89,99
F - 15 Strike Eagle 3 ....A 35,99
Falcon Gold (inkl. Scenarios) ....A 94,99
Fantasy Empires ....V 67,99
FIFA International Soccer ....V 67,99
Form. One G. P. + D. L. Golf ....VA 59,99
Formular One Grand Prix ....A 35,99
Gabriel Knight ....A 79,99
Golden 10 ....A 87,99
(Chess Player 2150, First Samurai, Gunship, Kick off 2, MegaLoMania, MiG-29, The Perfect General, Railroad Tycoon, Red Storm, Silent Service 2)
Gunship 2000 ....A 35,99
Gunship 2000 inkl. Scenario ....A 59,99
Hattrick ! ....V 87,99*
Heimdall 2 ....A 79,99
Hurra Deutschland ....V 67,99
Inferno ....V 99,99
International Tennis Open ....V 79,99
Iron Assault ....A i. Vorb.*
Iron Cross ....E 79,99*
Iron Helix (benötigt SVGA) ....V 79,99
Ishar 3 - The Seven Gates of Infinity V 79,99
Joysoft Classics ....A 47,99
(Defender of the Crown, It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football)
Jungle Strike ....E 74,99
Kick Off 3 ....V 59,99*
Kind of Magic 4 ....V 47,99
(Dynatech, Elysium, USS John Young)
Kings Quest 7 ....V 89,99
Kings Quest Collection (1-6) ....E 79,99
Kyrandia 3 - Malcoms Revenge .A 79,99
Labyrinth of Time ....E 74,99
Lands of Lore ....V 94,99
Leisure Suit Larry 6 ....V 67,99
Leisure Suit Larry Collection (1-5) .V 79,99*
Lemmings 1 Doublepack ....V 67,99
Lemmings 2 - The Tribbes ....A 59,99
Little Big Adventure ....V 89,99
Lode Runner - Legend returns ..V 69,99*
Lollypop ....A 69,99*
Lords of Realm ....V 69,99
Lost Eden ....V 89,99*
Lucas Arts Cl. Adventures ....V 99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)
Lucas Arts Cl. Simulations ....A 79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour + Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe + 4 Miss. Disk)
Mad Dog 2 - The Lost Gold ....E 87,99
Mad News ....V 87,99*
Mad News Extrablatt ....V 35,99*
Magic Carpet ....V 89,99
Master of Magic ....V 89,99*
Master of Orion+UFO-E.Unknown A 69,99
Mega Race ....A 67,99
Might & Magic Trilogie ....V 87,99
(Might & Magic 3, 4 und 5)
Myst ....A 87,99
NASCAR Racing ....A 79,99
New World of Lemmings (3) ....A 69,99
NHL Hockey ´95 ....A 79,99
Noctropolis ....A 89,99
Novastorm ....A 87,99
Oldtimer (Erlebte Geschichte 2) ....V 87,99
Outpost ....V 87,99
PGA Tour Golf 486 ....A 94,99
Peter Gabriels Xplora 1 ....E i. Vorb.*
Phantasmagoria (4 CD´s!) ....V i. Vorb.*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data) ....A 74,99
Pirates Gold ....A 35,99
Police Quest 4 ....V 79,99
Powerdrive ....A 54,99
Privateer + Strike Commander ..A 87,99
(inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
Project X ....A 35,99
Putt Putt Moon ....E i. Vorb.*
Quarantine ....V 79,99
Quest for Glory 4 ....V 79,99*
Quik ....A 59,99*
Ravenloft ....V 69,99*
Rebel Assault ....V 79,99
Restribution ....V 67,99
Reunion ....V 74,99
Rings of the Medusa Gold ....V 69,99
Rise of the Robots ....A 87,99
Sam & Max hit the road ....V 94,99
Sim City ....V 87,99
Sim City 2000 (inkl. Scenario) ....V 89,99
Simon the Socerer ....V 87,99
Space Quest Collection (1-5) ....A 79,99
SSN-21 Seawolf ....V 79,99
Star Crusader ....V 87,99
Star Crusader 21 Missions ....V 28,99
(inkl. Speech Pack)
Star Trek: 25th Anniversary ....V 69,99
Star Trek: Next Generation ....V i. Vorb.*
Subwar 2050 (inkl. Data) ....V 94,99
Superhero Leag. of Hoboken ....E 69,99*
Superkarts ....A 99,99*
Syndicate Plus (inkl. Data) ....V 94,99
Symbol (Prince) Interactive ....E 87,99
System Shock Enhanced ....V 87,99
T. F. X. ....A 94,99
Teddy´s Big Day ....E 54,99*
Teddy The Brave ....E 54,99*
The Games Compendium ....A 35,99
(Summer Challenge, Winter Challenge)
The Grandest Fleet ....A 69,99
The Horde ....V 79,99
Theme Park ....V 79,99
Tie Fighter ....E 79,99*
Transport Tycoon ....V 89,99
Turrican 2 ....A 59,99*
Ultima 7 Bundle - Complete ....A 94,99
(Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech) ....V 99,99
Ultima Underworld 1 & 2 ....E 87,99
Ultimate Body Blows ....A 54,99
Ultimate Football ....E 74,99
Under a Killing Moon (4 CD´s!) ....V 99,99
Universe ....V 69,99
US Navy Fighters ....V 89,99
Voyeur ....A 87,99
Warcraft ....A 79,99
Who shot Johnny Rock ....E 94,99
Wing Armada ....A 79,99
Wing Com. 1 + 2 DeLuxe ....A 67,99
(inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
Wing Commander 3-Heart of Tiger V 109,99
Wings of Glory - Enhanced ....V 79,99
Woodstock ....A 54,99
World Cup Golf ....A 79,99
Zeppelin - Giants of the Sky ....V 87,99*

JOYSTICKS - HARDWARE - ZUBEHÖR

Gravis
schwarz 54,99
Analog Pro 64,99
Game Pad 44,99
Eliminator Game-Card 49,99

PHOENIX 249,99

Thrustmaster
Flight Control 159,99
Flight Control Pro 279,99
Weapon Control 259,99
Ruder Pedals 279,99
Game Card 69,99
Formular T1 Lenkrad 319,99

Competition Pro
Mini transparent, incl. 3,5" Box . 58,99
Manix Deck, grau 69,99
Stand.,transp.t anschlußfertig .. 58,99
Flightstick PRO 139,99
FlightMAX 64,99

WINGMAN EXTREME 99,99

Mouse
A - Tech AM 5E 29,99
Yakumo ERGO Mouse 29,99
Yakumo Mouse High super Resolution 19,99

Leerdisketten - formatiert
3,5" HD 10 Stck. 9,99
3,5" HD 50 Stck. 44,99
Streamer Band 2120 - 120 MB 34,99

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

Einfach per Postkarte (siehe rechts) bestellen!



Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen).
Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-).
Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten.
Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung.
Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00.
Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-
(Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen).
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!

Mon - Frei: 9.⁰⁰-18.³⁰ Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**



Ich besitze folgendes Lieblings-Computer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

____

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Briefmarke drauf – und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304

D-85531 Haar bei München

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessiern und welche Themen Sie sich wünschen.

Mein Themenwusch für die folgenden Hefte:

____

____

Ich besitze einen Computer: ❏ Ja ❏ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:
Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

____

____

Absender:

Name/Vorname: __________

Straße: __________

PLZ/Ort: __________

Telefon: __________

Bitte im Kuvert verschicken!

Antwortkarte

POWER PLAY
Kleinanzeigen

MagnaMedia Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar b. München

Die *POWER PLAY* Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe .... haben mit besonders gefallen:

1. ______________________ *Seite* ______

2. ______________________ *Seite* ______

3. ______________________ *Seite* ______

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

____

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

____

____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

____

Bitte auf der Rückseite die Hitparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

Mit 5 Mark dabei!

Private Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von *POWER PLAY* den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❐ **Amiga** ❐ **C 64/128** ❐ **MS-DOS-PCs** ❐ **Atari ST**
❐ **Game Gear** ❐ **Mega Drive** ❐ **Lynx** ❐ **Game Boy**
❐ **PC-Engine** ❐ **NES** ❐ **SNES** ❐ **Kontakte** ❐ **Diverses**

DM 5,– liegen ❐ bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bittte nicht vergessen) Ort Unterschrift

---

***JA**, senden Sie mir kostenlos die Neuheitenliste*

Telefon-Nr. Alter

Computertyp

ABSENDER:

Name

Vorname

Straße, Nr.

Postleitzahl, Ort

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand

Antwort

VERSAND 99
Bergrather Straße 16 a
52249 Eschweiler

***JA**, ich will bestellen ...(siehe Vorderseite)*

Telefon-Nr. Alter

Computertyp

ABSENDER:

Name

Vorname

Straße, Nr.

Postleitzahl, Ort

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand

Antwort

VERSAND 99
Bergrather Straße 16 a
52249 Eschweiler

Dem Ingeniör ist nichts zu schwör

Incredible Machine 2

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Du mußt nur den Nippel durch die Lasche ziehen: Problemlösung à la Incredible Machine erwartet ein Denken, das auch um die Ecke geht ...

Vielleicht nicht gerade der Innovationsschub zum Neuen Jahr, aber manchmal ist man ja schon zufrieden, wenn die Fortsetzung nicht schlechter als der Vorgänger geworden ist. Bei Incredible Machine II wird man jedenfalls nicht enttäuscht: Die Rätsel sind im beliebten Biff-Bang-Pow-Stil gehalten, die Bedienung wurde vereinfacht, und man hat einige beinahe hitparadenverdächtige Stücke mit ins Spiel gepackt. Was aber viel wichtiger ist: Man hat nicht einfach eine Neuauflage der Vorgänger zusammengebastelt, sondern einige interessante Änderung eingeführt. So ist zum Beispiel die zusätzliche Farbabstimmung und das Einfügen von Anti-Gravitationseinheiten eine Bereichung des Puzzleumfangs. Spieler, die sich mental noch immer den Legobausteinen verwandt fühlen und gerne mal mehr als nur das Kleinhirn anstrengen wollen, werden hier aufs Vorzüglichste bedient. Alle anderen, speziell die, die gerne auf alles schießen, was sich bewegt, sollten zugreifen: Incredible Machines II trägt zur Horizonterweiterung bei.

Super

Das erste Erlebnis in Sachen Aktion/Reaktion hatte ich im zarten Alter von fünf Jahren, als ich zusammen mit meinem Großvater, den eine ebenso kindliche Freude am minutiösen Zerstören ergriffen hatte wie mich, die erste Dominolawine baute.

Gott sei Dank lebte ich damals in einer Zeit, wo es noch keine Computerspiele, aber dafür viel, viel Lego gab. Die Steine jedenfalls reichten aus, um etwas zu konstruieren, was dem Spielprinzip von Dynamix' kleiner Bastlerschmiede schon recht nahe kam. Schließlich reichte die Kraft eines gerollten (nicht geworfenen) Tennisballes aus, um die umfangreiche und komplexe Maschinerie in Bewegung zu setzen und somit den eigenen Untergang heraufzubeschwören. Erst Jahre später kam ich dahinter, daß ein Herr namens Yves Tanguely, seines Zeichens Schweizer Künstler, seit Jahren Maschinen baute, die sich nach einer gewissen Zeit selbst zerlegten und dabei noch kleine Bilder malten. Jetzt wartet nach *Incredible Machine*, *The even more Incredible Machine* und *Incredible Toons* eine weitere Fortsetzung des Rätselklassikers darauf, von kleinen zerstörungswütigen Freizeitdenkern gelöst zu werden.

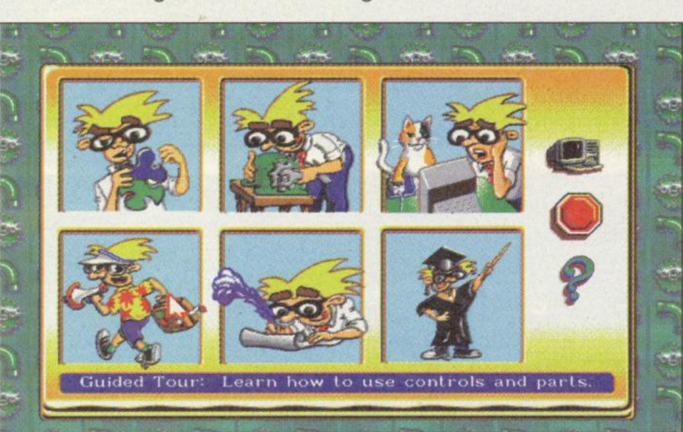
Im Vergleich zum Vorgänger hat man allerdings einige leichte Änderungen vorgenommen: So muß man jetzt auch auf die Farbabstimmung achten. Ein kleines Beispiel: Ein blauer Laser kann auch nur den Schalter an einer blauen Steckdose umlegen. Also müßt Ihr jetzt nicht nur auf die richtige Kombination der Gerätschaften achten, sondern gegebenenfalls auch die Farben einzelner Objekte ändern. Ergänzend hat man die bewährte Benutzerführung von *Incredible Toons* übernommen.

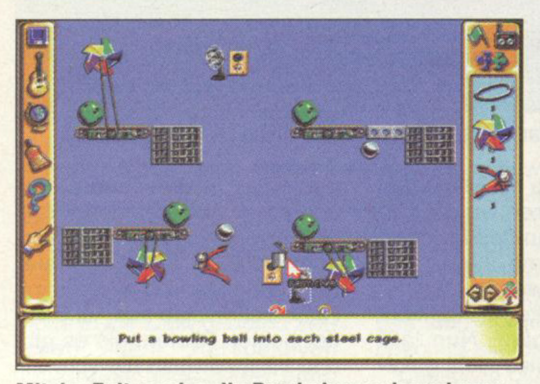
Designmäßig wurden außerdem der eine oder andere Motor geändert, bekamen einige Schalter ein anderes Finish und wurden die Animationen ein wenig zeichentrickgerechter. Ansonsten sind die Reaktionsabläufe aber gleichgeblieben: Da hüpfen die Bälle auf irgendwelche Schalter, bewegen Motoren Förderbänder und zünden Kerzen in Kombination mit Brenngläsern Raketen und Kanonen.

Und für die, deren IQ zu hoch für dieses Spiel ist, hat man wieder einen Leveleditor eingebaut, mit dem man sich seine eigenen Rätsel stricken kann. *ps*

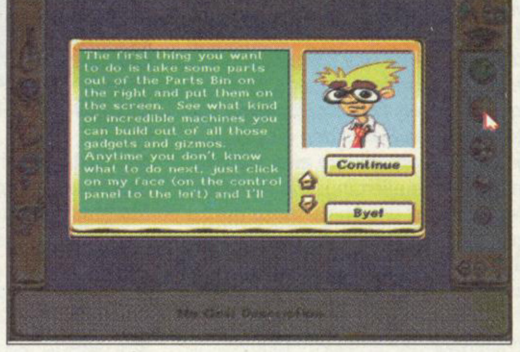


Newton sei Dank: Über ein Untermenü können wir sowohl Gravitation und Verzögerung einstellen





Mit der Zeit werden die Puzzle immer komplexer: Hier müssen sich alle Windmühlen richtig drehen



Wie baue ich meine eigenen Level: Dieser freundliche Herr steht uns mit Rat und Tat zur Seite



MS-DOS

Getestet auf Gateway2000 P5-90

Hersteller: Dynamix
Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: ansteigend
Besonderheiten: –
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster

Festplatte: 8 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

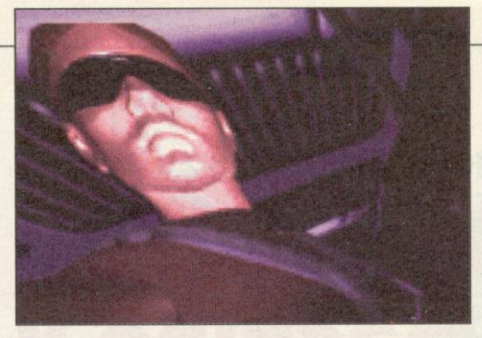
Grafik: 40%
Sound: 84%

85%

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Tundra-Trauma

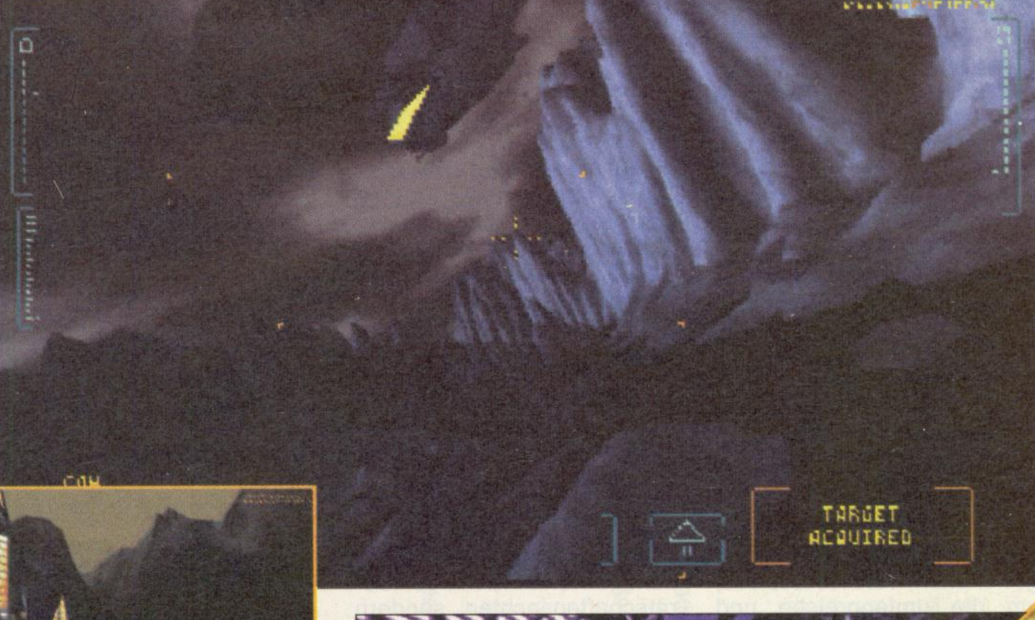
Cyberia



Zak in seinem Elemant: Als Superhacker knackt er jedes Terminal

Was dem Spieler noch vor einigen Jahren die Augen aus den Höhlen riß, gehört heutzutage schon zum guten Ton: Spiele ohne gerenderte Grafik dürfen heute schon fast mit der Lupe gesucht werden. Dank Speicherrecke CD greift der Virus der vorberechneten Grafik nicht nur auf In- und Extro zurück, sondern erfüllt mittlerweile ganze Spiele. So geschehen im CD-Pionier *Rebel Assault* oder in Virgins *Creature Shock*.

Interplays *Cyberia* setzt den Reigen fort und will sich rühmen, nicht nur "simplen" Ballerspaß, sondern auch tiefgehendere Rätselfreude zu vermitteln. Die Story klingt dabei schon anfänglich recht brisant: Irgendwann im 21. Jahrhundert kommt es zur unvermeidlichen ökologischen Katastrophe. Die Welt ist fast komplett verwurstet, die großen Industriestaaten siechen als Ruinenwüsten dahin und allein an ein paar kleinen Ländern im tiefsten Afrika ist die Katastrophe vorbeigeschliddert. Nur werden dummerweise gerade diese ehemaligen Bananenrepubliken von kriminellen Kartellen kontrolliert, was der guten FWA (Free World Alliance) nun gar nicht gefällt. Gemeinerweise haben die bösen Buben ein russisches Geheimprojekt in Sibirien aufgetaut, das zur Zeit der Katastrophe mit Mann und Maus eingefroren wurde. Die Mafiosi arbeiten fleißig, denn der ultrageheime Jäger, der dort gebaut werden sollte, könnte das Kräftegleichgewicht immens verlagern. Nun läßt sich die FWA dies nicht gefallen: Sie schickt als Vorhut den zum Tode bestraften Cyberpunk Zak in die Tundra, um dort etwas aufzuräumen. Praktischerweise ist Zak ein Alleskönner: Er ist ein genialer Hacker, kennt sich bestens mit Nanotechnologie aus, ist einer der besten Piloten, die es gibt und trägt sowieso die schwarzen Gurte in Karate, Kung-Fu und allen anderen fernöstli-



Wunderschön und nicht zu leicht: In dieser Stadt tobt der Krieg und Ihr schießt Euch den Weg zum Flugfeld frei. Oben rechts seht Ihr das letzte Fluglevel in Sibirien.





Der Adventure-Part: Tolle Kameraperspektiven (oben) locken Zak

Super

Endlich hat auch Interplay den "New Technology"-Vorzeiger und er ist wirklich gelungen. "Cyberia" entpuppt sich als gelungene Adventure-Action-Mischung mit grandioser Grafik in den Flugsequenzen und einigen netten Rätseln im Abenteuer-Part. Technisch ähnlich brillant wie Argonauts "Creature Shock", ruckeln die Full-Screen-Landschaftsflüge selbst auf einem Single-Speeder nicht und machen mit der recht guten Joystick-Steuerung rasanten Spaß – das Auge fliegt mal wieder mit. Die Adventure-Einlagen verdienen zwar besonders anfangs ihren Namen kaum, laufen aber am Ende des Spiels fast zur Höchstform auf. So bringt denn auch das letzte Drittel des Spiels den größten Knobelspaß und Actionfrust zugleich – bekannterweise zwei Garanten für einen knackigen Motivationsgrad. Wie allerdings die vorletzte Actionsequenz überstanden werden sollte, ist uns immer noch ein Rätsel: Hier müssen alle anfliegenden Minimonster terminiert werden, was anfangs unmöglich scheint. – Wäre da nicht die nette Smartbomb-Taste, die allerdings im ganzen Handbuch mit keinem Wörtchen erwähnt wird. – Vergißt man diese Ungereimtheiten, gehört "Cyberia" aber zu den abwechslungsreichsten und besten CD-ROM-Spielen, auch wenn die geniale "Creature Shock"-Atmosphäre nicht erreicht wird.



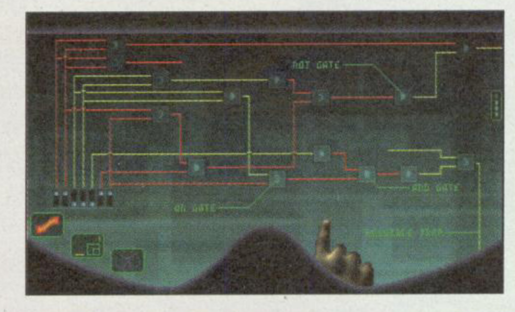


Flammendes Inferno: Ob in den Actionsequenzen (oben)...

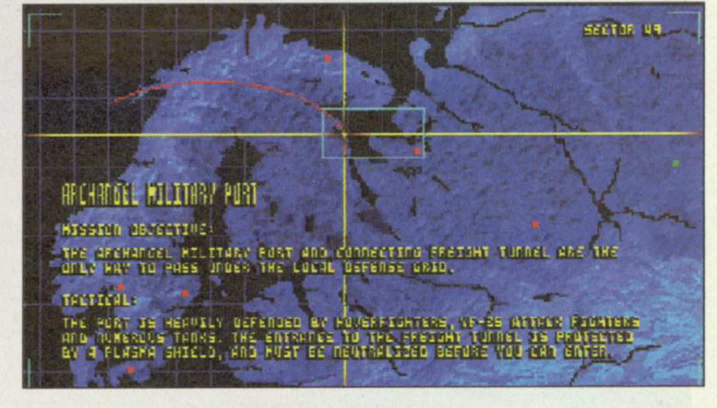
...oder im Abenteuer-Teil (links) – das Feuer spielt in Zaks Dasein eine zentrale Rolle



Nicht immer einfach: Auch in den Räumen der Forschungsstation wird auf unseren Superhelden Zak geschossen



Knobelei auch für Bastler: Diese AND-, OR- und NOR-Schaltung muß entschlüsselt werden, damit sich eine Tür öffnet





Jede sibirische Actionsequenz wird von einem Missionsbriefing eingeleitet (oben). Links eine Szene aus dem finalen Endkampf im Weltraum.

chen Kampfsportarten. Nun schlüpft niemand Geringerer als Ihr in Zaks unangenehme Rolle. Als erstes stellt sich Euch die Aufgabe, die heimatliche Basis zu verlassen. Dazu besteht Ihr gleich zu Beginn eine Action-Sequenz, in der Ihr anfliegende Bomber und Minen mit gezielten Schüssen zerstört. Danach werdet Ihr vorerst gefangengenommen, wieder befreit, und habt Euch in einem kleinen Adventurepart zu einem Flieger durchzuboxen, der Euch nach Sibirien fliegen soll. Ihr steuert Zak während des Mini-Adventures durch ein gerendertes Labyrinth aus Gängen und Korridoren. Dabei wird ähnlich wie in *Alone in the Dark* dauernd zwischen den Perspektiven umhergeschaltet. Die Pfade, auf denen Zak läuft, sind dabei jedoch festgelegt. – Ihr entscheidet Euch lediglich für die passende Richtung. Begegnet Ihr einem Gegner, müssen geschwind die richtigen Knöpfe gedrückt werden, und der Besucher ist erledigt – bei der falschen Knopfwahl seid Ihr natürlich des Todes.

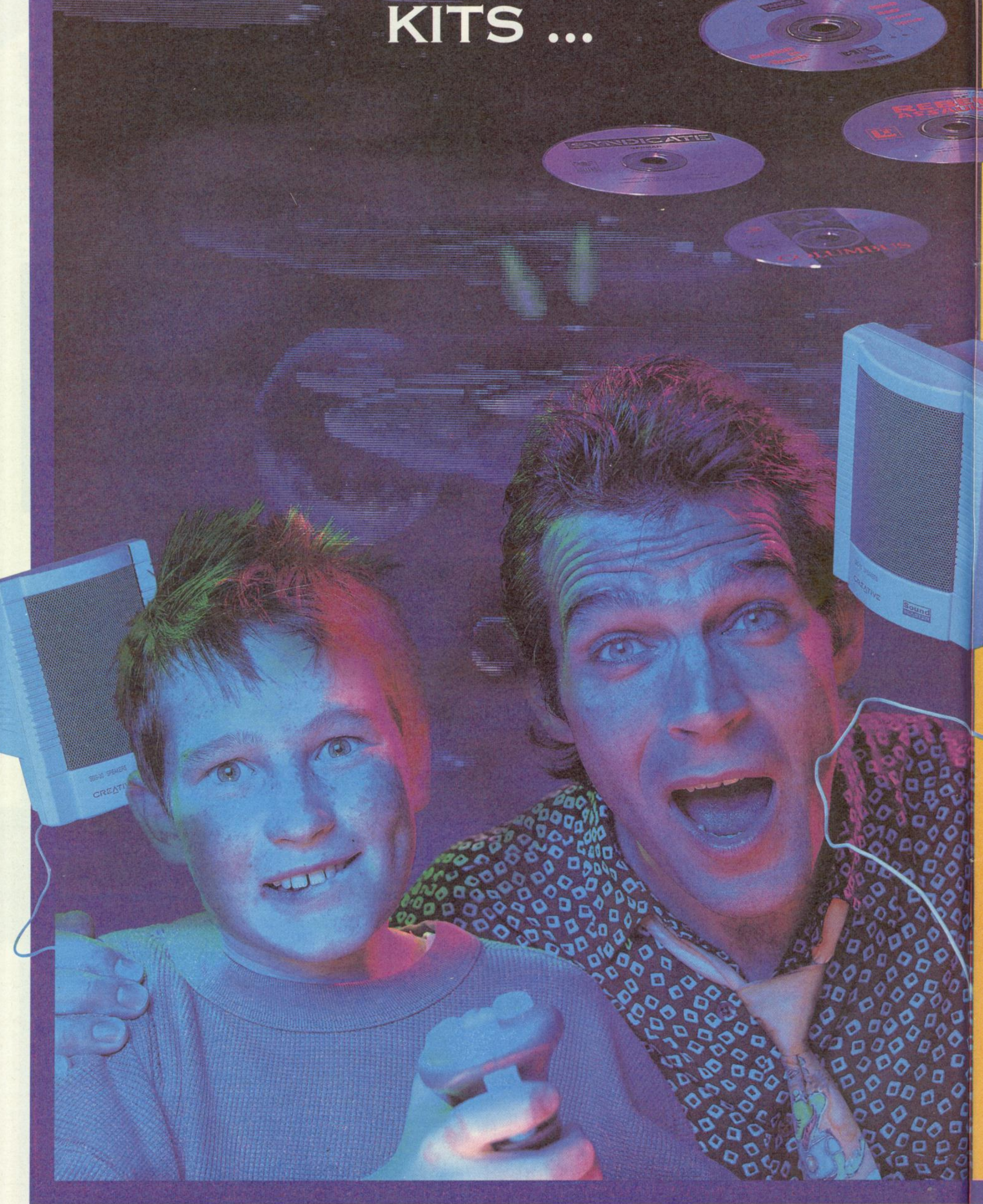
Habt Ihr Euren Flieger erreicht, muß noch eine Bombe via Denksport ausgeschaltet werden, und schon düst Ihr los. In den nun folgenden sieben Actionsequenzen fliegt Ihr auf einem festen Pfad durch vorberechnete Landschaften und ballert auf alles, was das Kartell aufbietet. Euer Fadenkreuz wird per Joystick, Maus oder Tastatur auf den jeweiligen Feind bewegt und – flupp – ist er weg. In jedem Level muß dabei ein bestimmtes Ziel erreicht oder vernichtet werden. Natürlich besitzt Euer High-Tech-Jäger ein Schild, das sich bei stetigem Feindbeschuß allerdings auflöst.

Endlich in Sibirien angekommen, betretet Ihr den Forschungskomplex und spielt fortan fast ausschließlich im "Adventure-Modus". Wieder hetzt Zak durch jede Menge Räume, bringt Unmengen Kartellaner um, löst knifflige Rätsel, um Türen zu öffnen oder sich in Computerkonsolen einzuloggen. Diese unterstützen Eure Odyssee netterweise mit nützlichen Tips in Form von gespeicherten Mails der ehemaligen Besatzung. Am Ende hat Zak noch eine sehr lästige Bakterienbelastung einiger Räume mittels zweier Actionsequenzen zu lösen und steht letztendlich vor *Cyberia*, dem ersten lebendigen und denkenden Kampfflieger. Doch die Welt scheint immer noch nicht gerettet...

Gespeichert wird übrigens vollautomatisch. Nach jeder Schlüsselszene – wie beispielsweise einem gelösten Rätsel oder einer geknackten Actionsequenz – legt *Cyberia* einen Spielstand an, den Ihr auch bitter nötig haben werdet, denn Ihr verfügt nur über ein Leben. *kn*



MULTIMEDIA UPGRADE KITS ...



... UNTERHALTUNG TOTAL FÜR VATER UND SOHN

„Multimedia" heißt das Zauberwort! Mit den Multimedia Upgrade Kits können Sie Ihren PC individuell aufrüsten und „Multimedia" zu Hause mit der Familie oder im Büro live erleben. Die Upgrade Kits von Creative Labs bieten Ihnen wahlweise: Original Sound Blaster-Soundkarten, CD-ROM-Laufwerke, Boxen, Joysticks und jede Menge CDs mit aktueller Wissenssoftware und Spielen.



Sound Blaster Discovery EZ16
Das volle CD-ROM-Vergnügen, auch wenn Ihr PC keinen CD-ROM-Slot frei hat!

- Original Sound Blaster Easy 16, 44,1 kHz, Stereo-Audio-Karte
- Externes Easy CD-ROM-Laufwerk mit Double Speed, Multi Session, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Stereo-Lautsprecher und dynamisches Mikrofon
- Umfangreiche Software plus 2 Spiele plus Lernsoftware



CD-ROM Upgrade Kit
Neuer Input per CD-ROM!

- Internes Double-Speed-Multi-Session-CD-ROM-Laufwerk, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit
- Multi-Session-Photo-CD-fähig und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Umfangreiche Software inklusive Aldus PhotoStyler

Für alle, die schon eine Sound Blaster Pro / 16 oder 16 MultiCD haben!

Sound Blaster Discovery CD16
Alle Möglichkeiten der CD-ROM für Ihren PC:

- Original Sound Blaster 16, 44,1 kHz, Stereo-Audio-Karte
- Internes CD-ROM-Laufwerk: Double Speed, Multi Session, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit, Multi-Session-Photo-CD-fähig und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Stereo-Lautsprecher und Mikro
- Umfangreiche Software plus 2 Spiele
- Lernsoftware




Game Blaster CD16
Der PC wird zum Spieleparadies!

- Original Sound Blaster 16, 44,1 kHz, Stereo-Audio-Karte
- Internes CD-ROM-Laufwerk mit Double Speed, Multi Session, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Hochleistungs-Joystick, Stereo-Lautsprecher und Mikrofon
- Umfangreiche Software plus 10 brandaktuelle Spiele



OmniCD CD-ROM Kit
CD-ROM für alle Sound Blaster!

- Internes Double-Speed-Multi-Session-CD-ROM-Laufwerk, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit
- Multi-Session-Photo-CD-fähig und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Umfangreiche Software inklusive Aldus PhotoStyler
- Inklusive CD-ROM Schnittstellenkarte

INFO-HOTLINE
0 21 31/10 28 38









85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16

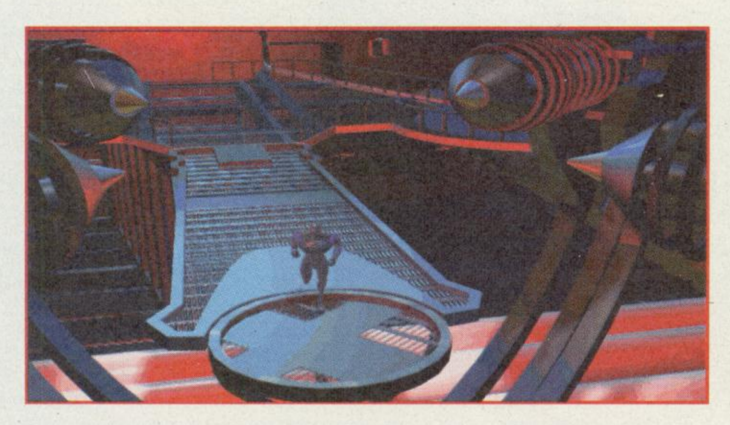
IG-Metall-Warnstreik

Rise of the Robots



Robo-Termin-überschreitung: Jahre haben wir auf *Rise of the Robots* gewartet, jetzt will es keiner haben ...

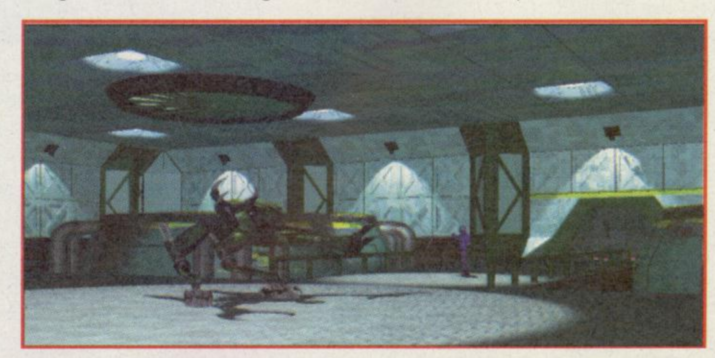
Mirages Droiden-Epos stolziert seit über zwei Jahren als Pressemitteilung, Messevorführung und Preview durch die Computerspielszene – jetzt setzen die rebellierenden Roboter zum finalen Faustschlag auf die Geldbörse der Computerspieler an: Mirage hat es tatächlich geschafft, *Rise of the Robots* auf eine CD zu pressen und in eine Packung zu stecken. Auf dem erlauchten Silberling steckt neben der durchgestylten Super-VGA-Version auch eine abgespeckte Basisvariante der Maschinenmetzelei: PCs mit lahmen Prozessoren und Grafikkarten müssen somit noch nicht zum Altschrotthändler, bringen Euch das Geschehen allerdings nur in grober VGA-



Grafik und ohne so manche Zwischensequenz auf den Bildschirm. Zu Beginn wird der Spieler zum Zuschauer: Ellenlange Introsequenzen beweisen erneut, daß Computergrafiker am liebsten mit Auto-desks Renderprogramm *3-D-Studio* herumbasteln. So ganz nebenbei erfährt man auch die Hintergrundgeschichte: Der Stadtstaat Metropolis 4 ist hochtechnisiert und Standort von Electrocorp. Diese Firma stellt neben einfachen Büro-Shreddern und Industrie-Droiden auch militärische Kampfroboter und Bio-Simulationsmodelle her. Der gesamte Betrieb ist zeitgemäß automatisiert und wird vom neuesten Wunderwerk der Robotertechnologie geleitet: Ein weiblicher Droid der Supervisor-Klasse sorgt für einen reibungslosen Ablauf der Fließbandproduktion. Das hat eine Menge Vorteile: Statt Gehalt, Sozialleistungen und Urlaub fordern die Roboter höchstens einige Watt Strom und ein paar Tropfen Öl. Allerdings sollte auch ein Nachteil nicht verschwiegen werden: Die Erbauer der Supervisor-Droiden haben bei der Konstruktion anscheinend die Schluckimpfung gegen den bösen Ego-Virus vergessen und eben dieser befällt das bisher brave Stahlmädel. Von nun an herrscht große Aufregung: Wenn der Supervisor nicht bald gestoppt wird, kann sie die gesamte Roboterproduktion umprogrammieren und zu ihrem Diener machen. Und daß der Ego-Virus nicht dazu führt, daß man ein Nonnenkloster für fromme Droiden gründet oder für ein Sanatorium für durchgeknallte Sicherungen sammelt, kann sich jeder denken. Also hoffen alle auf den Spieler, der in die Rolle eines noch neueren Prototypen schlüpft: Den Cyborg ECO 35-2. Um es richtig spannend zu machen (andere Gründe fallen mir nicht ein), darf ECO keine

na ja

Was lange währt, wird endlich gut ... Dieser Satz gilt nicht für Computerspiele. Vom ZX-Spectrum-Projekt Scooby-Doo, dem Urahn aller Vorschußlorbeeren-Flops bis Sierras unvollendete Spätgeburt Outpost reicht die Hype-Historie der Computerspiele. Rise of the Robots sichert sich sogar einen Spitzenplatz im Museum der langangekündigten Langweiler: Unter all dem Hochglanz- und Super-VGA-Schnickschnack verbirgt sich ein uninspiriertes Prügelspiel, das spielerisch von jedem Street Fighter oder Mortal Kombat-Kämpfer in die Ringecke gedrängt wird und vom Spielwitz sogar 8-Bit-Oldies wie Way of the Exploding Fist und IK+ nicht die Ölflasche reichen kann. Sicher, die 3D-Studio-Super-VGA-Grafiken sind extrem beeindruckend und der Soundtrack stammt von Queen-Überbleibsel Brian May – aber die Prügelei an sich ist so stupide wie die 08/15-Roboter-rebellieren-gegen-die-Menschheit-Hintergrundgeschichte. Rise of the Robots ist wahrlich kein "Computerspiel der neuen Generation", sondern so simpel wie ein prähistorischer Neandertaler-Faustkampf – wer allerdings schöne Sf-Animationen liebt oder auf dem PC gerne prügelt und schon alles hat, was nach Kampfschweiß riecht, findet möglicherweise einen stählernen Freund zum Schlagabtausch. Ich jedenfalls habe eine düstere Ahnung, warum die Veröffentlichung von Rise of the Robots verzögert wurde: Mirage war es schlicht und einfach unangenehm ...



Die Super VGA-Kampfroboter ölen sich für den letzten Kampf



Eine Frage der Auflösung: Kampfkraft in Super-VGA ...



... oder nicht ganz soviel High-Tech in schnödem VGA.



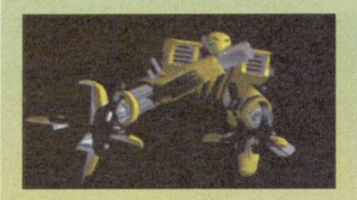
Öd, Öder, Dröid: Es sieht spektakulär aus, ist ist aber spielerisch nur unterer Durchschnitt

Die Electrocorp-Kollektion / Frühjahr '95





Ganz oben auf der Preisliste steht das Geheimprojekt **ECO 35-2** (Electrocorp Cybernetic Organism). Ein menschenähnlicher Droide mit erstaunlichen Fähigkeiten und immenser Beweglichkeit mit einer schier unbegrenzten Körperkraft.



Für den kleinen Geldbeutel und einfache Arbeiten wurde der beliebte **Loader** Droide entwickelt. Er ist auch als VW-Käfer der Roboter bekannt und eignet sich mit seinen kraftvollen Armen für schwere Hebarbeiten.



Der **BHF03 Builder** Droide ist die Weitentwicklung des Loader Droiden und hat eine schnellere Reaktionszeit. Der Gorilla-artige Körper hat allerdings eine Schwäche: Empfindliche Beine und eine geringe Laufgeschwindigkeit.



Die schnellen und beweglichen **Crusher**-Droiden sind ursprünglich als eine Art Werkspolizei für die Überwachung der Loader-Roboter entwickelt worden und arbeiten nebenbei in der Reperatur- und Wartungsabteilung.



Das Grundmodell aller Kampfroboter ist der **Exterminator** Droide der Military-Klasse. Schnelligkeit paart sich mit taktischem Denkvermögen und einem Skelett-Chassis mit Titanlegierung. Schwäche: Empfindliche Gelenke.



Das Meisterstück der japanischen Tochterfirma von Electrocorp ist der **Wächterdroide**. Mit seinem Raketenrucksack kann der Wächter in der Luft herumdüsen und mit seinem Partikelschutzschild ist er nahezu unverwüstbar.

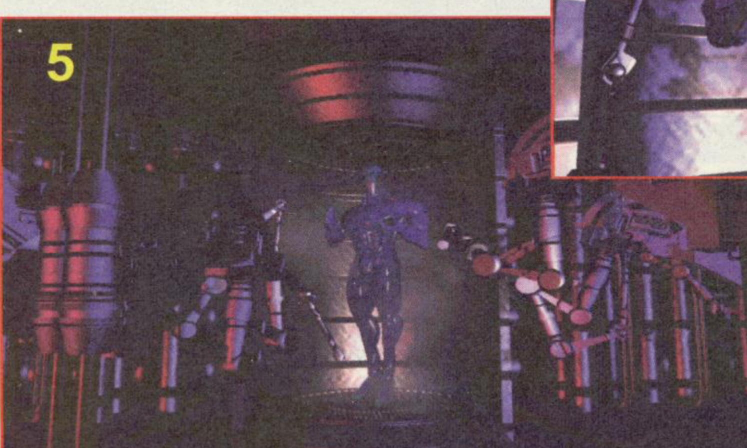
Heimwerker 2000: Wir bauen uns einen Kampfroboter

1. Ein frisches Roboterskelett, Güteklasse A

2. Die bionischen Arme vorsichtig montieren









3. Beide Beine seitlich anlegen und verschrauben

4. Den passenden Brustpanzer festnieten

5. Fertig ist das gute Stück – der Stolz eines jeden Bastlers

Waffen benutzen, sondern muß sich allein auf seine Kampfkraft mit Faustschlägen und Fußtritten verlassen. Durch Druck auf die passende Taste vollübt die Hi-Tech-Maschine auch einen Sprung oder duckt sich. Wer einen Angriff abblocken möchte, sollte sich allerdings einen Joystick an den PC stecken – hier versagt die Tastaturbelegung. Nacheinander darf der Spieler alias ECO nun gegen eine Reihe böser Roboter antreten: Vom einfachen Loader-Droiden mit beschränkter Intelligenz und lahmer Motorik, über den skorpionartigen Crusher-Droiden bis zum Exterminator, der sogar fliegen kann, stehen Euch sechs verschiedene Schaltkreiswesen gegenüber. Zu Übungszwecken könnt Ihr die Stahlkolosse auch einzeln anwählen. *js*


MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90
Hersteller: Mirage
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Einstellbar
Besonderheiten: SVGA- und VGA- Version
Zirka-Preis: 120 DM
Grafik: VGA, Super VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: –
Prozessor: 386er/ 25, besser 486
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur
Grafik: 79%
Sound: 70%
44%

Das Schreien der Lämmer

Retribution



Per Anhalter durchs Weltall: In manchen Missionen müssen wir Leute aufsammeln und zu Hause abliefern

Gleich knallt's: Gott sei Dank ist dieses Vehikel kein Problem



Ende einer Dienstreise: Ein Haus noch, und wir können heim

Es ist schon ein Jammer: Kaum hat man mit fremder Hilfe dem eigenen Untergang ein Schnippchen geschlagen, da stellt es sich auch schon heraus, daß man doch nicht mehr wert ist, als das Vieh auf der Weide.

Im 25. Jahrhundert befindet sich das Modell "Mensch" in der Auslaufphase. Die Nahrungsmittelreserven sind aufgebraucht, ökologisch steht allen sowieso schon seit längerem das Wasser bis zum Hals. Zeit also, daß zum letzten Krieg geblasen wird. Doch so weit kommt es nicht. Aus den Tiefen des Alls tauchen auf einmal die Krellaner auf und päppeln die gebeutelte Spezies erst einmal gehörig auf. Neben vollen Bäuchen sorgen sie erst einmal für einen gewaltigen Technologieschub, der die Menschheit sozusagen in wenigen Jahren von Null auf Hundert bringt. Leider geschieht das nicht aus galaktischer Mildtätigkeit, sondern aus einem ganz banalen Grund: Den Damen und Herren Alien gelüstet es nach Menschenfleisch. Und da man seine Quellen nicht zum Versiegen bringen will, hegt und pflegt man seine Herde. Erst als immer mehr irdische Kolonien im All den Bach hinuntergehen (sie wurden schlicht und ergreifend verspeist), beginnt man, sich Fragen zu stellen. Eine Antwort erhält man, als eine Kapsel abgefangen wird, in der eine krellanische Spionin in Menschengestalt ruht. Ein Hirnscan enthüllt die ganze kulinarische Wahrheit. Und wie es in solchen Fällen üblich ist, liegt das Schicksal der Erde in Euren Händen.

An Bord der Aphalion-Raumstation bereitet Ihr Euch auf die Missionen vor. Im Wohnquartier findet Ihr neben dem Hauptmenü, wo alle Optionseinstellungen vorgenommen werden, auch eine Leistungsbewertung, die erbarmungslos mit Euren Künsten abrechnet. Um den möglichst besten Schnitt zu erhalten, solltet Ihr immer wieder rechtzeitig abspeichern.

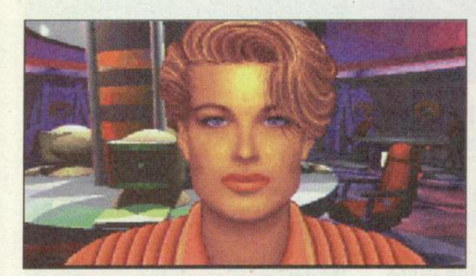
In der Kommandozentrale der Aphalion holt Ihr Euch Eure Instruktionen vom Koordinator. Er gibt Euch Aufgaben, die penibel genau zu befolgen sind, sonst gilt der Auftrag als nicht erledigt, was übrigens fatal ist. Da das Ganze keine dramaturgische Spielführung hat, sondern nach dem Alles-oder-Nichts-Prinzip geflogen wird, müßt Ihr denselben Einsatz noch einmal absolvieren. Damit dies nicht allzu häufig geschieht, gibt es einen Übungssimulator, mit dem Ihr Eure Treffsicherheit erhöhen könnt. Fühlt Ihr Euch sicher genug, begebt Ihr Euch mit der "Coursa" zum Einsatzgebiet.

Gut

Die Ähnlichkeit mit der guten alten Comanche-Simulation werden die Jungs von Astros nicht so schnell abstreiten können. Aber dazu besteht auch kein Grund. Was sich hier bietet, ist ein solides Action-Adventure, das dem Novalogic-Spiel in allen Belangen überlegen ist, sowohl was grafische Auflösung, taktischen Anspruch wie auch das Spieldesign angeht. In Anbetracht der verstrichenen Zeit sollte man so etwas auch erwarten. Besondere technische Innovationen wie überbordende SVGA-Grafik und RAM-fressende Animationen wird man hier aber vergeblich suchen, und das ist auch gut so. Der technologische Overkill, der sich immer mehr an der Oberklasse der PCs orientierte, wurde hier Gott sei Dank nicht nachvollzogen. So hat auch der Spieler der PC-Mittelklasse die Chance, ohne größere Qualitätseinbußen mithalten zu können und braucht dabei nicht gleich auf einen Pentium (und sein Portemonnaie) schielen zu müssen.



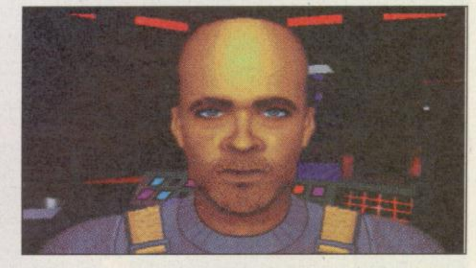
Im Anflug auf unser Ziel: Nie war der Sternenhimmel schöner



Wer würde sich von ihr nichts sagen lassen? Von dieser Dame werden wir eingewiesen.



Der Chef von allem: Verpatzen wir unseren Einsatz, schickt er uns zum Fegen ins Lager



Scotties kleiner Bruder: Will man gewinnen, sollte man auf ihn hören


Das Ende eines Konvois: Fast so etwas wie Tontaubenschießen



Die Steuerzentrale der Coursa: Von hier aus brechen wir immer zu unseren Einsätzen auf. Der Engineer gibt uns die nötigen Tips.

Eine detaillierte Karte ist der halbe Sieg



Wer schon immer wissen wollte, wie eine kerallanische Luftmine aussieht: Bitteschön!


Manche Gefährte im Arsenal erinnern ein wenig an batteriebetriebene Tischstaubsauger



Vorher: So sieht unser Einsatzgebiet aus. Sieht ein wenig wie ein Campingplatz aus.


Nachher: Haben wir Erfolg, bleibt außer ein paar rauchgeschwärzten Kratern nicht viel übrig

Dabei wird Euch der Ingenieur ein paar wichtige Tips geben. Solltet Ihr übrigens zu den ganz Ungeduldigen gehören, dann könnt Ihr diese Sequenzen auch abbrechen: Die Informationen gehen Euch dennoch nicht verloren, da sie sich trotz der Abkürzung beliebig oft aufrufen lassen. Ihr verpaßt also nichts. Im Kampfjäger selbst erinnert alles mit Ausnahme des Head-Up-Displays ein wenig an den Wing Commander. Die Instrumentierung ist im Vergleich zu ähnlichen Spielen Standard. Neu ist, daß man neben einer Ablenkeinrichtung für gegnerische Raketen (Düppel) auch einen spiegelverkehrten Richtungsemulator hat, der Euch relativ zum Terrain die Flugrichtung anzeigt. In Situationen, die außerhalb einer gewissen Berechenbarkeit liegen sollte, wird einfach der Nachbrenner eingeschaltet und man gibt seinem Flieger erst einmal die Sporen. Erst dann sollte man seinen Angriff neu organisieren. Ansonsten läßt sich die Geschwindigkeit von eins bis neun regulieren. Für ganz Ungeduldige: Über eine Zusatzeinstellung könnt Ihr die Geschwindigkeit auch während des Fluges mit der Maus regulieren. Ein Heranziehen dreht das Gas herunter, schiebt man die Maus von sich weg, wird es wieder etwas schneller. Über ein kleines Fenster könnt Ihr den Schild- bzw. Rumpfstatus des Gegners beobachten, den Ihr gerade im Visier habt. Das Fadenkreuz kann nur eine ungefähre Richtlinie zum Zielen sein. Schießt man zum Beispiel auf ein Raumschiff, das von links nach rechts über den Bildschirm rauscht, reicht es nicht, genau darauf zu zielen. Man muß auch berücksichtigen, daß der Laserstrahl auch so seine Zeit braucht, bis er das Ziel trifft. Das Zauberwort heißt "Vorhalten" und wird leider nicht vom Computer übernommen.

Die Landschaft wiederum erinnert verdammt an Comanche. Nur die Auflösung ist um einiges höher. Außerdem befinden sich einige Gebäude im Spiel, die im Gegensatz zu Novalogics-Hubschraubersimulation auch entsprechende Krater hinterlassen, wenn man sie in die Luft jagt. Ziel ist es natürlich, die jeweilige Missionsaufgabe komplett zu lösen. Das kann das Zerstören von militärischen Einrichtungen sein, aber auch das Eliminieren der Gegner im Dogfight.

Neben dem oben erwähnten Kampfjäger habt Ihr auch noch ein ATV genanntes Hover-Fahrzeug. Dieser Schweber kommt dann zum Einsatz, wenn direkte Bodenziele angesprochen werden sollen. In einer Mission müßt Ihr zum Beispiel einen Wissenschaftler aufsammeln, den Ihr in Eurem Jäger nicht hättet mitnehmen können. Der Nachteil dieses Lufkissenfahrzeuges liegt aber auf der Hand. Geht es nämlich steil den Berg hinauf, sind die Grenzen dieses Fahrzeugs relativ schnell erreicht. Deswegen heißt es: Berge umfahren und ansonsten auf alles zielen, was sich bewegt. Sollten die Kerrallaner Euch allerdings so sehr zusetzen, daß Euer Vehikel auseinanderzubrechen droht, gebt Ihr Eurem Gefährt am besten die Sporen und zündet den Nachbrenner. Denn wie heißt es doch so schön: Vorsicht ist der bessere Teil der Tapferkeit.

Unter Umständen führt Ihr aber auch die entsprechenden Waffen mit, um dem vollständigen Atomisieren zu entgehen. Neben den beiden Standardgeschossen – den Lenkraketen und "intelligenten" Raketen – habt Ihr zuweilen auch Vulkanisierer und Torpedos an Bord. Letztere lassen sich natürlich, wie der Name schon sagt, nur über größeren Wasserflächen abwerfen. Der Vulkanisierer aber hat es in sich. Durch eine kontrollierte Kernfusion werden nicht nur Felsen zum Schmelzen gebracht, sondern im Umkreis von einigen Meilen verflüchtigt sich die ganze Atmosphäre.

Die grafische Auflösungsrate dieses Spiels ist einstellbar, damit der Rechner optimal an seine Grenzen gefahren werden kann. Ein 386er mit 4 MByte RAM sollte jedenfalls genügen. *ps*



Red Baron Light

Wings of Glory

Autopilot an: Auf dem Weg zum nächsten Einsatzgebiet fliegt der Computer



Anno 1991 hing für Nostalgieflieger der Himmel voller Geigen: "Red Baron" von Dynamix sorgte für nie gekannten Spaß in luftigen Simulationsgefilden und dient uns noch heute als leuchtendes Referenzprogramm in Sachen Action-Simulation. Gut vier Jahre später klopft nun erstmals eine ernsthafte Konkurrenz an die Hangartore und rollt die Luftkämpfe des ersten Weltkriegs erneut auf. Etwas im Schatten von Origins Prestigebomber "Wing Commander 3" werkelte eine kleine Programmiertruppe unter der Führung von Spieldesigner Warren Spector an "Wings of Glory", nach "Aces of the Great War" von Three Sixty, "Wings" von Cinemaware und dem eingangs bereits erwähntem "Red Baron", eine der wenigen Simulationen, die sich mit dem ersten großen Krieg dieses Jahrhunderts auseinandersetzt. Ganz ohne Pathos geht's dabei nicht ab: Wie es sich für ein aufrechtes Flieger-As gehört, sind wir natürlich auf der richtigen, sprich angloamerikanischen Seite und zeigen den Bloody-Krauts, was eine flugtechnische Harke ist.



Frankreich von oben: Zehn Meter über Grund wird es bedrohlich

Unsere Pilotenkarriere startet irgendwo hinter den französischen Linien im Jahre 1917. Wie wir es bereits von Wing- und Strike-Commander gewöhnt sind, werden die einzelnen Missionen durch eine kleine Rahmenhandlung, inklusive Romanze mit der örtlichen Mademoiselle, verbunden. Zusätzlich gibt's wichtige Schlagzeilen aus der Zeitung. Alle Dialoge laufen übrigens entweder akustisch im englischen Original ab oder werden in deutscher Übersetzung als Untertitel geboten. Zwischen den Aufträgen kann man mit den Kollegen plaudern, das aktuelle Scoreboard begutachten oder sich einen Rüffel vom Kommandanten abholen. Richtig dramatisch wird's dann in der Luft. Je nach erteiltem Auftrag geht es auf Patrouillenflug entlang der Front, zum hammerharten Luftduell mit deutschen Fliegern, Beobachtungsballons oder Zeppelinen, oder, etwas später im Krieg, zur Bombardierung von Bodenzielen. Gelandet wird dabei, Strike Commander läßt grüßen, entweder von Hand oder per Automatik. Die einzelnen Einsatzgebiete pro Mission sind durch automatische Flugsequenzen verbunden. Ist der Luftraum von allen Feinden befreit, darf man zum nächsten Einsatzgebiet eilen. Wie beim schnellen "Strike"-Vorbild, dürfen wir uns fast frei im Cockpit umsehen und den Himmel nach Feinden absuchen. Alternativ dazu kann man seine Gegner markieren, und der fiktive Pilot schaut auf Knopfdruck automatisch in die entsprechende Richtung. Reichlich Außenansichten und Kamerapositionen sorgen für zusätzlichen Überblick. Hat man eine Mission erfolgreich

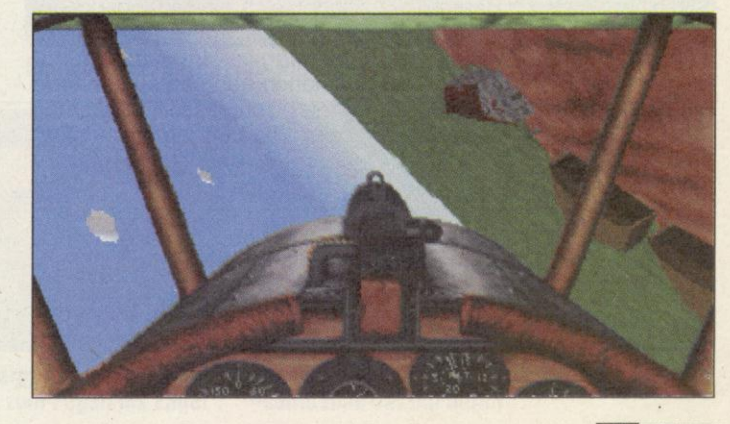
Super

Sich mit einem fast perfekten Programm zu messen, ist nicht unbedingt eine dankbare Aufgabe. Genau unter diesem schweren Erbe leidet Wings of Glory, denn Red Baron hat in Sachen Simulationstiefe, Hintergrundinformation und historischer Genauigkeit einfach mehr zu bieten. Dynamix Programm wird mit einem 200 Seiten starken Handbuch ausgeliefert, Origin kommt mit einem 30-Seiten-Heftchen aus. Bei Red Baron kann man die Seiten wechseln, in Wings of Glory spielt man nur die Karriere eines "All American Boys" nach. Dort tritt man gegen Asse wie Immelmann oder Richthofen an, hier sind's nur anonyme Krauts in ihren fliegenden Kisten. Red Baron läßt die Wahl zwischen drei Zeitzonen, Origins Flieger startet weniger flexibel im Jahr 1917. Doch genug der Jammerei, Wings of Glory ist trotzdem ein frischbuntes Programm, das besonders Piloten ansprechen wird, die auf Realismus nicht soviel Wert legen. Für ein unbeschwertes Luftduell mit intelligenten Computergegnern ist das Spiel allemal gut. Als willkommene Dreingabe gibt's den berühmten Origin Story-Touch, inklusive nett gezeichneter Charakterporträts und gerenderten Zwischensequenzen. Warum dagegen einige wenige Spielmenüs, sprich die Außenansicht des Hangars etc., so schäbig hingezeichnet sind, ist mir ein Rätsel. Eine Klasse für sich ist der geniale Soundtrack, ich habe selten Besseres gehört. Ernsthafte Computerflieger greifen weiterhin zu Red Baron, alle anderen können ohne schlechtes Gewissen auf das optisch und akustisch wesentlich ansprechendere Wings of Glory umsteigen.



Alles was durch die Luft gondelt darf man sich vorher ansehen

Upside down: Loopings mit der Sopwith Pup sind keine gute Idee







Flieger, grüß mir die Sonne: Grafische Pracht in VGA



In meiner Fokker bin ich Kapitän: Der Flieger ist ein deutsches Produkt, der Pilot kommt, Gott sei Dank, aus den Staaten



Na, wer sagt's denn: Die weibliche Zivilbevölkerung verbündet sich mit uns



Charakterköpfe: Die Mitspieler stellen sich im gewohnten Origin-Grafikstil vor

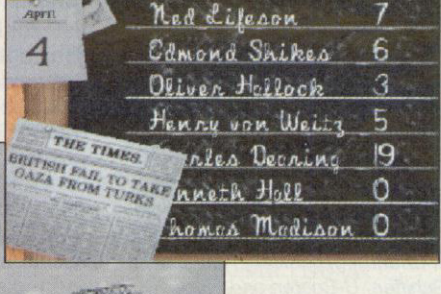


Au weia. Unser Kommandeur ist mal wieder nicht mit unseren Leistungen zufrieden

beendet oder den Flieger in die französische Scholle gebohrt, gibt's bei Bedarf ein Video seiner Bemühungen.

Natürlich kann man die Simulation den eigenen Fähigkeiten anpassen. So darf man z.B. mit größeren Kugeln schießen, die mehr Schaden anrichten, kann ein einfaches Flugmodell auswählen und selber bestimmen, ob die Feinde besseres Kanonenfutter sind oder eine echte Herausforderung. Um die unterschiedlichen Aufgaben etwas zu erleichtern, sind wir meist mit ein oder zwei Partnern unterwegs. Diesen "Wingmen" kann man aber nur dann Befehle geben, wenn wir auf Signalweite (ca. 30 Meter) an den Partner heranmanövriert haben. – Keine ganz leichte Aufgabe.

Wer die komplette Handlung durchgespielt hat oder zwischendurch etwas üben will, kann sich mit einem Missions-Editor eigene Aufträge zusammenstellen und in aller Ruhe die verschiedenen Angriffstaktiken ausprobieren. Hier stellen wir unter anderem die Gipfelhöhe unserer Flugroute ein, suchen uns eins von fünf Flugzeugen aus und bestimmen die Anzahl unserer Feinde. Neben der britischen "Sopwith Pup" und "Sopwith Camel" sind die "S.E.5a", die "SPAD XIII" und sogar eine "Fokker Dr.I" im Angebot. Das historisch korrekte Instrumentenangebot besteht aus Kompaß, Höhenmesser, Tacho und Drehzahlmesser. Wer ohne zusätzliche Infos über Routen und Einsatzpläne nicht glücklich wird, kann per Tastendruck eine Navigationskarte aufrufen, auf der noch einmal der genaue Einsatz erklärt wird. *vw*





Scoreboard: Der verarmte Adlige Henry von Weitz steht noch in den unteren Rängen, arbeitet aber unverdrossen weiter an seiner steilen Karriere in der Luftwaffe seiner Majestät



Welcher Gegner darf's denn sein: Die Instant-Action läßt die freie Wahl der Qual



Wer sich seine eigene Mission baut, kann auch die Einsatzhöhe fast frei bestimmen



MS-DOS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Origin
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: deutsche Untertitel
Zirka-Preis: 130 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster, General-MIDI
Festplatte: 15 MByte
Prozessor: 486er/33 MHz
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur; Maus

Grafik: 76%
Sound: 87%

80 %

McArthurs Rache

5th Fleet

Welche Farbe hätten's denn gern? Am Anfang steht das Auswahlmenü ...

Auf einer großen Übersichtskarte verteilen wir unsere Flieger

Natürlich ist der Seekrieg nicht ganz so einfach, wie es manche Landratte gerne hätte. Zwar dürft Ihr auch hier die Seiten wechseln (entweder ist man grün oder rot), aber man schenkt sich nicht viel. Egal, ob man angreift oder verteidigt, geschicktes Taktieren ist in jedem Fall die oberste Maxime, sonst wird die eigene Flotte schnell zu Fischfutter zerschossen. In insgesamt elf Szenarios müßt Ihr U-Boote, Flottenverbände und Luftunterstützung so geschickt verteilen, daß Ihr mehr Punkte einheimst als der Feind und nebenbei noch das Missionsziel erreicht. Mit dem Verteilen allein ist es natürlich nicht getan, denn schließlich müssen die gegnerischen Seevehikel auch irgendwie versenkt und die feindlichen Flugzeuge abgeschossen werden. Damit Ihr dabei nicht durcheinanderkommt, wählt Ihr erst einmal eine Gattung aus. Da bieten sich zur Aufklärung erst einmal die Flugzeuge an. Das hat mehrere Gründe: Zum einen habt Ihr in der Regel einige Aufklärer dabei, die Euch spätestens zwei Runden nach dem Start melden, wer sich so alles im betreffenden Gebiet aufhält. Der zweite Grund ist der, daß Flugplätze und Häfen bevorzugte Ziele der gegnerischen Luftstreitkräfte sind. Und bevor von Eurer Landebahn nicht mehr viel übrigbleibt, solltet Ihr alle Vögel so schnell wie möglich starten. Mit den U-Booten und Zerstörern könnt Ihr Euch an die gegnerische Flottille heranmachen und diese zumindest teilweise außer Gefecht setzen. Wenn sich nach dem Abschluß aller Bewegungszüge Eure Seeeinheiten neben oder in der Nähe des Feindes befinden, klickt Ihr auf den Angriffsknopf, und es erscheint ein Fenster mit der Information, auf welche Schiffe Ihr genau Eure Torpedos und Cruise Missiles verteilen könnt. In einem kleineren Fenster



könnt Ihr sehen, wie die voraussichtliche Erfolgsquote aussieht. Doch Vorsicht! Der Abschuß derlei Explosivkörper ist zahlenmäßig beschränkt. Bewegt wird Eure Flotte über Hexfelder, deren Konturen sich wahlweise zuschalten lassen. Ihr klickt auf die betreffende Einheit, so daß sie einen weißen Rahmen bekommt und zieht dann mit der Maus auf das Feld, auf das Ihr Euer Schiff schieben wollt. Erscheinen die Bewegungspfeile in grau, so könnt Ihr noch weiterziehen; sind sie rot, ist Euer Zugpotential erschöpft. Nachdem alle Befehle erteilt sind drückt Ihr die Taste "Execute" und wie von Geisterhand bewegt sich jedes Gefährt auf seinen vorgeschrieben Platz. Jetzt seid Ihr automatisch im Angriffsmodus und könnt Euch das nächste Opfer aussuchen, sofern eines in der Nähe ist. Auch hier wählt Ihr die angreifende Einheit aus, drückt Attack und landet im Gefechtsbildschirm, ähnlich wie oben beschrieben. So geht Ihr alle Waffengattungen durch, bis entweder der Feind an der Reihe oder das Missionsziel erreicht ist. *ps*

na ja

Für Anfänger in Sachen Strategiespiele vielleicht ganz nett, der Schlachtenveteran ist allerdings anderes gewöhnt. Im Jahre eins nach Panzer General ist es eigentlich schon verwunderlich, daß man so ein Spiel entwickelt, ohne einen Campaignmodus mit einzubauen. Das hätte nämlich Spielelemente eingebracht, die 5th Fleet nur gut getan hätten: Sammeln von Erfahrungspunkten, Aus- bzw. Umbau von Schiffen, U-Booten und Flugzeugen sowie das Produzieren neuer verbesserter Einheiten erhöhen den Spielspaß ungemein. Aber das Gegenteil ist der Fall. Noch nicht einmal die Züge des Gegners werden gezeigt. Irgendwann erscheint die Meldung auf dem Bildschirm (der übrigens nicht scrollt!), daß z.B. Schiff XY den Frachter YZ versenkt hat – gesehen hat man davon aber nichts. Auch ist das Zugsystem ein wenig verwirrend. Normalerweise sind ziehen und angreifen zwei direkt aufeinanderfolgende Aktionen. Hier aber sind sie voneinder getrennt, d.h. ich bringe meine Einheiten der Reihe nach in Stellung und schieße erst dann auf den Feind. Das ist nicht nur lästig, sondern auch verdammt unübersichtlich.


MS-DOS

Getestet auf Gateway2000 P5-90

Hersteller: Avalon

Genre: Strategiespiel

Schwierigkeitsgrad: mittel

Besonderheiten: keine

Zirka-Preis: 120 DM

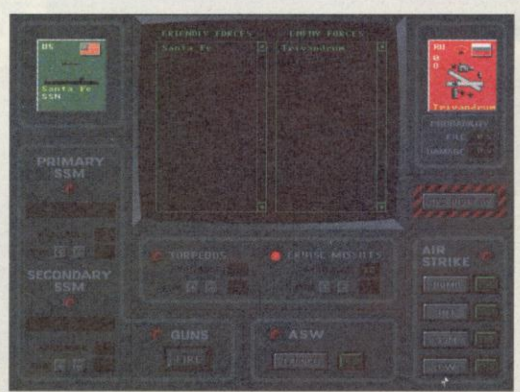
Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 11 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 34%
Sound: 28%

40%



Ein Blick auf den Gefechtsbildschirm und alles ist klar: Jeder Einheit sein Ikönchen ...



Auge um Auge, Zahn um Zahn: Wir programmieren den konventionellen Schlagabtausch ...

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

Hell
Der Cyberpunk Thriller mit Dennis Hopper, Stephanie Seymour, Grace Jones und Geoffrey Holder
CD-ROM **89,95**

Golden 10:
Silent Service 2, Mig 29, Railroad Tycoon, First Samurai, Perfect General, Mega-Lo-Mania, Chess Player 2150, Kick off 2, Gunship, Red Storm Rising
komplett auf einer CD für **99,95**

Der Wahnsinn ufert aus ...
Silent Service 2
Railroad Tycoon
Perfect General
komplett auf einer CD-ROM
49,95

Unser Tip des Monats
King's Quest VII
Perfektion bis ins Detail in einer grafischen Qualität fast wie bei einem Zeichentrickfilm
Nur als CD-ROM Version erhältlich!
89,95

Panzer General *
vielleicht eines der besten Strategie-Spiele aller Zeiten für PC Disk oder CD-ROM
89,95

Dark Forces *
Der lang ersehnte Nachfolger von Rebel Assault
CD-ROM **89,95**

The even more Incredible Machine
Der Nachfolger eines der beliebtesten Spiele aller Zeiten
PC-Disk **19,95**

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour *	119,95*	
1942 – Pacific Air War	99,95*	89,95
1944 – Across the Rhine	99,95*	99,95*
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aladdin		**69,95***
Alien Legacy		79,95
Armored Fist	89,95	69,95
Aufschwung Ost		79,95
Battle Bugs (dt.)	79,95*	69,95
Battledrome		89,95*
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95*	89,95*
Betrayal at Krondor (dt.)	79,95	89,95
Bioforge	99,95*	
Black Hawk		89,95*
Bureau 13	79,95*	79,95*
Cannon Fodder 2		**69,95***
Caribean Desaster	89,95*	89,95*
Chaos Engine		59,95
Chartbreaker		89,95*
Colonization (dt.)	99,95	99,95
Comanche (dt.)	99,95	69,95
Comanche Data Disk 1 + 2		je 59,95
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crime Patrol	99,95*	
Cyberia	**99,95***	
CyberWar (dt.)	109,95	
Cyclemania	79,95	
Cyclones	89,95*	89,95*
Dark Forces	89,95*	
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager	89,95	89,95
Das Amt		89,95*
Dawn Patrol (dt.)	89,95	89,95
Death or Glory		89,95
Delta V		79,95
Der Baulöwe (Windows)		89,95
Der Clou – Profidisk		39,95*
Descent	**89,95***	
Desert Strike	79,95	69,95
Die Siedler		89,95
Discworld	89,95*	
Doom 2 – Hell on Earth	89,95	99,95
neue Episoden für Doom 1 und 2		je 29,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)	**89,95***	**69,95***
Earthsiege	89,95	89,95
Ecstatica	89,95	
Elder Scrolls – Arena (dt.)		89,95*
Elite 3 (1st Encounters)	79,95*	79,95*
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)		99,95*
Freddy Pharkas	79,95*	79,95
Frontpage Football Pro		89,95*
Full Throttle	89,95*	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95*	89,95*
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic		89,95*
Höhlenwelt	**89,95***	
Hokum KA 50		79,95*
Indy Car Racing		59,95
Indy Car Racing Data Disks		je 29,95

PC-Spiele	CD	Disk
Incredible Machine 2	89,95*	89,95*
Inferno (dt.)	99,95	
Iron Assault	**99,95***	
Iron Cross	89,95*	
Jungle Strike	79,95*	
Kingdoms of Germany	79,95*	79,95*
King's Quest 7	89,95	
Lands of Lore (dt.)	99,95	69,95
Larry 1-6 Collection	komplett 89,95*	
Last Dynasty	89,95*	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lemmings Weihnachtsedition '94	39,95	39,95
Lion King		**69,95***
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner (dt.)	89,95*	69,95
Lords of the Realms (dt.)	79,95	79,95
Lost Eden	99,95*	
Lothar Matthäus Super Soccer		69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic the Gathering	**99,95***	
Master of Magic / Master of Orion		je 99,95
Menzoberranzan	89,95*	89,95*
Metal Marines		69,95*
Micro Machines		69,95
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis	**99,95***	
Novastorm	89,95	
Oldtimer	89,95	
Outpost (dt.)	89,95	89,95
Pacific Strike		69,95
Panzer General	89,95*	89,95*
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95*	
Pinball Dreams Deluxe	79,95	
Pinball Illusions	79,95	69,95*
Pizza Connection		89,95
Powerslide	79,95*	79,95*
Quarantine (dt.)	**79,95**	**79,95**
Ran Trainer (dt.)	99,95	89,95
Ravenloft (dt.)	89,95*	89,95
Rebel Assault (engl.) SONDERP.		69,95
Rise of the Robots (dt.)	99,95	89,95
Royal Flush Pinball	79,95*	79,95*
Sam & Max (dt.)	99,95	89,95
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim City 2000 Data Disk		39,95
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Simon the Sorcerer 2		89,95*
Space Federation		69,95
Space Simulator (engl.)		99,95
SSN-21 Seawolf (dt.)	89,95	79,95
Star Crusader (dt.)	79,95	79,95
Star Trek 2 – Judgement Rites (dt.)		99,95
Star Trek – Next Generation	99,95*	
Star Wars Screen Entertainment		**59,95***
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Sternenschweif Speech Pack (dt.)		39,95
Strike Commander		69,95
Strike Commander Zusatz-Disks		je 39,95

PC-Spiele	CD	Disk
Strike Com. & Privateer	komplett 99,95	
S.U.B.		79,95*
Supercarts	**99,95***	
Syndicate	99,95	89,95
Syndicate Data Disk		39,95
System Shock	89,95*	79,95
Theme Park	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)	i.V.	99,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
U.F.O. & Master of Orion	komplett 79,95	
Ultima 8 – Pagan (dt.)		**49,95**
Ultima 8 Speech		**19,95**
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter (engl.)	99,95	
Virtuoso	79,95	79,95
Voyeur	89,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95*
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3	**109,95***	
Wing Commander Armada	89,95	69,95
Wings of Glory	79,95*	89,95*
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95*	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	**69,95**	**79,95***
Zonked		49,95*

PC-Disk Preishits

Bane of the Cosmic Forge (dt.)	19,95
Curse of Enchantia	19,95
Der Patrizier	39,95
Dogfight	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Eco Quest	19,95
Elite 2	39,95
Erben des Throns (dt.)	29,95
Even more Incredible Machine (dt.)	**19,95**
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gateway to Savage Frontier (5,25", dt.)	19,95
Great Courts 2	29,95
Gunship 2000	39,95
Kings Quest 5 (engl.)	**19,95**
Indiana Jones Adventure 3 + 4 (dt.)	je 39,95
Ishar 1 (dt.)	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95
Lemmings 2	19,95
Mad TV (dt.)	39,95
Might & Magic 5	39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
North & South	29,95
Paperboy 2	19,95
Pirates Gold (dt.)	**29,95**
Prince of Persia	29,95
Robin Hood – Conquest of Longbow (e.dA.)	19,95
Space Quest 4 (engl.)	19,95
Terminator Rampage	29,95
Titus the Fox	19,95
Transarctica	19,95
Ultima 7 (engl.)	**19,95**
Willy Beamish (e.dA.)	19,95
Winter Olympics	29,95
Zyconix (Tetris-Variante, dt.)	9,95

CD-ROM Preishits

7th Guest	39,95
Der Patrizier AKTIONSPREIS	**39,95**
Dogfight	39,95
Elite 2	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Great Courts 2	**29,95**
Gunship 2000	39,95
Hanniball & 200 Spiele	29,95
Jutland (engl.) SONDERPOSTEN	49,95
Larry 5 & Perfect General	kompl. 39,95
Lemmings 1+2	kompl. 29,95
M 1 Tank Platoon	29,95
Microcosm	29,95
Mega-Lo-Mania	**29,95**
Megarace	49,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
Pirates Gold	39,95
Red Baron & Railroad Tycoon	**kompl. 39,95**
Silent Service 2 & Red Storm Ris.	**kompl. 39,95**
Star Control 1 + 2	kompl. 29,95
Summer + Winter Challenge	kompl. 29,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95
Their Finest Hour incl. Missions	39,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed	299,95

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**159,95**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95

Disketten

3,5" MF 2HD	ab 6,99

Festplatten intern

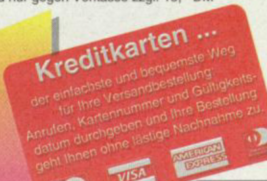
420 MB, AT-Bus	399,95

Andere AT-Bus- & SCSI-Festplatten auf Anfrage!

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	49,95
Advanced Gravis Joystick	ab 59,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**259,95**
Flightstick Pro	169,95
Logi WingMan	ab 69,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne auf Wunsch vorab zusenden.
Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM



Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Mui goworim po russki

Fighter Wing



Wahlgang: Welche Waffe darf´s für unseren russischen Flieger sein?



Von außen ganz nett: Grafisch wird recht viel geboten, wenn auch nur in Lo-Res und ausgesprochen langsam



Nicht so schön: Die verschiedenen Cockpits sorgen für Verwirrung

Reinrassige Flugsimulationen gibt es mittlerweile wie Sand am Meer und nur noch wenige Softwarefirmen trauen sich an dieses brisante Genre. Zum einen muß sich jeder Vertreter mit dem scheinbar unerreichbaren *Falcon 3.0* messen lassen und zum anderen scheint gerade hier weniger spielerische Innovation als vielmehr eine immer höhere technische Perfektion vonnöten. Ein kleines russisches Programmierteam namens Gemsoft hat sich jedoch aufgemacht, den Vorzeigefliegern *Falcon*, *F-14 Fleet Defender* und *U.S. Navy Fighter* Feuer unter der Düse zu machen, auf daß sie die ultimative Simulation entwürfen.

So wartet *Fighter Wing* dann auch mit einigen schönen Neuheiten auf, baut jedoch größtenteils auf genretypischen Spielelementen auf. So wählt Ihr zu Beginn die Nation aus, für die Ihr ins Cockpit eines Militärjets hüpft und sucht Euch den für den Trainingssimulator passenden Flieger aus 10 Flugzeugen jeglicher Bauart und unterschiedlichsten Alters aus. Nachdem Ihr Euch im Simulator genug eingeflogen habt, entscheidet sich der wahre Pilot für eine Krisenmission und springt via Mausklick in den Pilotensessel des nun vorgegebenen Fliegers. Dabei sorgt Ihr entweder in je 14 Krisenregionen der USA oder des heutigen Rußlands für Ruhe und Ordnung. So fliegt Ihr über Bosnien-Herzegowina UN-Missionen, überwacht das Flugverbot im Irak oder legt Euch mit wildgewordenen Rebellen im Kaukasus an.

Start und Landung entfallen in *Fighter Wing* leider komplett, allein der Luftkampf zählt. Einmal zwischen den Wolken angelangt, offenbaren sich uns die ersten Novitäten des osteuropäischen Spiels: Neben den Texturemapping-Landstrichen beeindruckt vor allem der Himmel mit einer Wolkendecke, die sogar durchflogen werden kann sowie mit echten Wolken, die zum zünftigen Blindflug einladen. Habt Ihr in der Luft alles Feindvolk vom Himmel gelotst und die Missionsziele erreicht, geht's automatisch zurück, – nach einigen netten Worten dann wieder auf zum nächsten anwählbaren Einsatz. Netztwerkfetischisten dürfen natürlich auch zusammen oder gegeneinander fliegen und Teamluftkämpfe austragen. *kn*

Die fliegende Datenbank: Hier dürft Ihr alle im Spiel vorkommenden Luftziele von einer MiG 21 bis zum Jumbo-Jet in SVGA betrachten und Euch über die technischen Daten informieren.

Das mag ja alles ganz gut gemeint sein, aber bitte, meine Herren Programmierer, wer braucht heute noch einen Flugsimulator, wie "Fighter Wing"? Ein paar Neuerungen im optischen Bereich reichen noch längst nicht für eine Fahrkarte zum großen Erfolg, und technisch wurde vor allem in Sachen Geschwindigkeit geschlampt. Spielerisch bietet der Osteuropa-Import Mittelmäßiges: Ein motivierender Career-Modus fehlt, bei den paar Einzel- und Trainingsmissionen langweilt bereits nach kurzer Zeit, daß es einfach nichts gibt, wofür es sich zu siegen lohnt. Zwar bieten die zahlreichen Flugzeugtypen und Szenarien recht viel Abwechslung, aber ohne das passende Spiel wirken sie eher deplaziert. Flugzeugfanatiker und Airforce-Veteranen greifen freakig zu, alle anderen lassen besser die Finger von Fighter Wing.

Geht so



Welche Nation darf's denn sein? Die Hoheitszeichen laden ein.



KEEP THE SECRET



GET THE TASTE



Wichtige Hinweise bekommt Ihr in den Konversationen mit anderen Kolonisten

Die Siedler

Colonization

Mit anfangs nur einem Kolonisten an Bord macht Ihr Euch auf, Amerika zu entdecken, zu erobern und zu kolonisieren. Nachdem Ihr Euch im wahlweise spanischen, englischen, holländischen oder französischen Heimathafen durch einen zweiten Mann verstärkt habt, setzt Ihr Kurs auf die neue Welt. Dort segelt Ihr die Küstenstreifen ab, bis Ihr ein lauschiges Plätzchen zum Anlegen gefunden habt. Geht Ihr mit den Rothäuten anfangs respektvoll um, werden sie Eure Leute zu Trappern, Farmern, Bergmännern oder Fischern ausbilden. Gelingt es Euch, ihnen Informationen über das Umland



Tabakblatt und Lendenschurz: Begrüßung in der neuen Welt

abzuringen, vergrößert sich Euer sichtbarer Landkartenausschnitt beträchtlich. Wenn sich durch Eure Expansion bei den Ureinwohnern Unmut breitmacht, hilft nur noch das Missionieren. Erwirtschaftete Güter verkloppt Ihr im Heimathafen. Bleibt Euch nach Abzug der Steuern genügend Geld übrig, könnt Ihr die neuen Siedler, die am Kai warten, mit Werkzeugen ausrüsten oder bewaffnen. Auch größere Schiffe könnt Ihr hier erwerben. Mit der geeigneten Flotte baut Ihr Euch Übersee-Handelsrouten aus. Durch das richtige Zusammenspiel von Kriegführung, Handel und Landwirtschaft erreicht Ihr schließlich die Unabhängigkeit vom Mutterland. Wie schon mit dem preisgekrönten *Civilization*, schafft es Sid Meier erneut, Euch monatelang im Erobererrausch zu halten. Das Spiel wächst mit Euren Fähigkeiten, die Ihr auf mehreren Wegen zum Ziel führen könnt: Entweder Ihr entpuppt Euch als der rücksichtslose Eroberer oder als der geschickte Händler, der seine Macht durch den nötigen finanziellen Hintergrund ausspielen kann. Leider bietet die CD-ROM-Version keinerlei Verbesserungen oder Erweiterungen gegenüber der Disketten-Variante, auch die schmerzlich vermißte Multiplayer-Option über Netz, Kabel oder Modem wurde nicht nachträglich eingebaut. *fh*



MS-DOS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Microprose
Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: identisch zur Disk-Version
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster

Festplatte: ca. 2 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 54%
Sound: 43%

84%

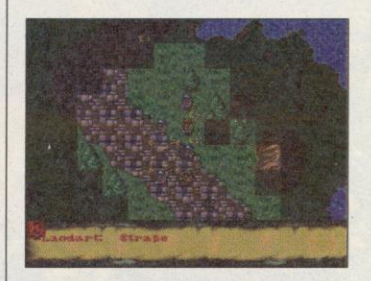
Abgespeckt

Death or Glory



Die Portraits der Anführer sind wirklich gelungen – ansonsten wirkt auch der Kampfbildschirm antiquiert

Und schon wieder stehen die Zeichen schlecht im Lande Morgan, dem Nabel der Welt Draghkar, diesesmal allerdings im Innern unserer MS-DOS-Computer. Bösewicht Xhor gedenkt schon wieder, alles zu unterjochen und der gute Raven, seines Zeichens ehelicher Sohn des Königs, macht sich auf den Weg, die





Jede Menge Dialoge sollen im Spiel für Abwechslung sorgen

angreifenden Armeen zu zerschlagen. Wie schon auf dem Amiga, schlagt Ihr Euch durch 16 Level und dies in reinrassiger *Warsong*-Manier. Die Anleihen an NCS' Strategie-Knüller beschränken sich jedoch aufs Spielprinzip: Rundenweise zieht Ihr Eure Armeen über Rechtecke statt herkömmliche Hex-Felder gen Feind und erfüllt pro Mission diverse Aufträge. Spielerisch gibt's zum Original keine Unterschiede und auch grafisch halten sich diese in Grenzen. Einige neue Zwischengrafiken und ein neu gemalter, aber nicht schönerer Kartensatz unterscheiden die MS-DOS-Variante.

Was auf dem Amiga aber, dank mangelnder Konkurrenz, zur Creme dè la Creme gehörte, verkommt auf PCs leider zur Mittelmäßigkeit. Dies nicht zuletzt dank der lieblosen Konvertierung ohne jegliche Ausnutzung technischer Fähigkeiten der PCs von heute, was bedeutet, daß Ihr Euch über eine Low-Res-Landkarte bewegt und dies nur per Tastatur. Damit wir uns nicht falsch verstehen, das Spiel ist nach wie vor sehr gut, weil gut geklaut, zu Zeiten von SSI´s *Panzer General* und Blue Bytes *Battle Isle 2* wirkt es jedoch gnadenlos veraltet. Vor drei Jahren wäre es der Hit gewesen, heute greifen nur noch hartgesottene Freaks zu. *kn*



MS-DOS

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Software 2000
Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: schwer
Besonderheiten: keine Maussteuerung
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 6 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur

Grafik: 46%
Sound: 61%

72%

POWER SERVICE



Powerservice

Heft 2/95

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Ritterspiele

Keine Frage, Attic hat sich mit dem zweiten Teil von "Das Schwarze Auge" in die obersten Ränge der Computerrollenspiel-Zunft programmiert. Besonders erfreulich dabei ist, daß man in "Sternenschweif" auch konsequent Anregungen der Käufer und Spieler des ersten Teils umgesetzt hat. Ein Grund mehr für uns, Euch die totale Übersicht zu bieten und alle Karten zu veröffentlichen.

Power Line

POWER PLAY geht Online. Wir haben seit neuestem ein eigenes Forum im CompuServe-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielefans einfinden. Das Forum erreicht Ihr mit dem Befehl **GO MAGNA**. An einer eigenen Sprungadresse wird noch gewerkelt. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik (wehe!) loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Grafikfiles zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisrätseln. Wer uns lieber direkt per E-Mail ereichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adresse von Michael (71333,665). Wer mehr über CompuServe wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?) oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe.

Ecstatica

Jörg Klein aus Aachen hat für Euch eine Komplettlösung von Psygnosis neuem 3D-Adventure zusammengestellt. Zuerst gibt's einige allgemeine Tips, dann einige kurze Hinweise zu den etwas kniffligeren Stellen im Spiel. Zuletzt folgt dann eine detaillierte Komplettlösung, mit der Ecstatica zwar schnell gelöst, aber der Spaß dafür auch schnell vorbei ist. Spielt Ihr stur nach der Komplettlösung, entgehen Euch doch einige nette Animationen und Überraschungen. Am Schluß noch die Fun-Tips, wer diese Stellen beim Spielen bisher verpaßt hat, sollte sie mal ausprobieren ...

Allgemeine Tips

– Es gibt einige Stellen im Spiel, an denen Euch schnell und oft unvorhersehbar der Tod ereilt, häufiges Speichern des Spielstandes ist also ein Muß.

– Aller Anfang ist schwer, zu Beginn solltet Ihr Euch erst eine Waffe suchen, ehe Ihr Euch mit den herumstreifenden Monstern anlegt. Ist noch keine Waffe zur Hand, ist Flucht (F12 !) die bessere Wahl.

– Es gibt im Dorf eine Art Werwolf und in der Nähe des Brunnens einen gehörnten Dämon, beide sind unsterblich, längere Duelle haben also keinen Sinn. Die anderen Monster könnt Ihr endgültig beseitigen.

– Alle Hinweise zum Spielverlauf werden gesprochen, damit Euch nichts entgeht, sollten die Untertitel wenigstens in den wichtigen Szenen aktiviert sein.

– An einigen Stellen müßt Ihr Euch tatsächlich mit (F1) vorbei an einer Wache schleichen, die Euch sonst nicht passieren läßt.

– Es gibt keine Beschreibungen zu den Gegenständen, die Ihr findet, einige sind erst bei einer Großaufnahme richtig zu erkennen.

– Verletzungen lassen sich im Stall rechts in der Ecke mit einem erholsamen Schlaf kurieren.

Hinweise zu kritischen Stellen

– Eine gute Waffe findet sich in dem Haus hinter der Dorfkneipe.

– Das Haus mit der Treppe läßt sich nur über einen Umweg betreten.

– Die Kellergewölbe könnt Ihr nur betreten, wenn Ihr kleiner als ein Mensch seid.

– Um Ritter zu werden, benötigt Ihr ein goldenes Schwert von einem zu alten Mann.

– Möchtet Ihr ins Kloster, braucht Ihr eine Bibel.

– An einigen Lanzen kommt Ihr nur an einer bestimmten Seite vorbei.

– Das 'Book of Magic' findet Ihr in den Gewölben unter dem Schloßturm.

– Ein heiliges Relikt gibt es im Kloster.

– Eine Waffe gegen den Dämon gibt es nur durch Magie.

Komplettlösung

Im Dorf

Da im Dorf das Böse eingezogen ist, sollte man sich zur Wehr setzen können. Geeignet ist das Schwert, das sich in einem Haus (siehe Karte) gleich neben der Dorfkneipe befindet. Mit dem Schwert in der Hand sollte das Dorf untersucht werden. In dem Haus mit dem betrunkenen Dämon schleicht man sich die Treppe hinauf und findet dort das Tagebuch der Frau, die sich mit dem Dämon eingelassen hat und für alles Übel verantwortlich ist. Weiterhin findet sich noch ein Teddybär und eine Etage weiter oben ein Buch mit einem Zauberrezept sowie der passende Destillationsapparat. Den Teddybär möchte das kleine Mädchen im Stall haben, anschließend folgt man ihr zu den Dungeons unterhalb der Kirche. Das Mädchen öffnet einem die Tür zum Dungeon, aber beim Anblick einer schwebenden (Jung?)Frau flüchtet unser Held und gelangt wieder nach oben. Jetzt ist es Zeit, Euch den Trank zu mixen, der Euch in eine Art Eichhörnchen verwandelt. Dazu braucht Ihr drei Zutaten. Die Blume findet sich auf dem Weg zum Kloster, die Puppe liegt in der Kirche bei dem aufgeknüpften Priester und die Pflanze kann man sich im Lagerraum des Ladens holen. Um in den Lagerraum zu kommen, muß erst in der Kneipe der Drache erschlagen werden. Der leicht angetrunkene Ladeninhaber läßt Euch zum Dank für die Hilfe dann hinein. Sind die Zutaten alle im Destillationsapparat gelandet, gönnt man sich ein Schlückchen des Trunks und schrumpft. Nun sind die Tasten 7 und 9 zum Hüpfen gedacht statt zum Kämpfen. So verwandelt, geht's wieder in den Keller unter der Kirche, diesmal nimmt man den gleichen Weg wie das Mädchen zuvor. Es findet sich eine Treppe nach oben, die zum Haus mit einem alten Mann führt. Dieser jammert fürchterlich und gibt nach einigem Drängen ein goldenes Schwert heraus.

Ritter und Schloß

In das Schloß gelangt Ihr nur durch den Hintereingang und als Ritter, versucht Ihr es vorher, werdet Ihr vom hiesigen Zauberer in einen Frosch verwandelt und dürft fleißig hüpfen. Zurückverwandelt wird man durch einen Kuß der Frau in dem einsamen Haus zwischen Schloß und See. Wer ein wenig Spaß haben möchte, sollte mal als Frosch den Schloßturm betreten oder sich den Besen im Haus leihen ...

Um nun Ritter zu werden, müßt Ihr von dem Stein am See aus das goldene Schwert in den See geworfen werden. Die 'Lady of the Lake' taucht auf und schlägt Euch umgehend zum Ritter. Das goldene Schwert ist jetzt weg, also holt Ihr Euch Euer altes Schwert wieder.

Als nobler Ritter erhaltet Ihr nun Einlaß ins Schloß. Der Zauberer schickt einen eiligst zum Schloßturm. Oben auf dem Turm findet sich wieder ein Buch, in dem steht, daß ein heiliges Relikt und ein magisches Buch zum 'Stonecircle' gebracht werden sollen. Den

gleichen Tip bekommt Ihr auch von den Steinsäulen, die den Kreis bilden, jedoch ohne Bilder. Nun holt Ihr Euch das magische Buch, indem man den Schloßturm ganz hinabsteigt. Unten wartet ein Wächter mit eindrucksvoller Keule, vorbei kommt Ihr nur am Rand entlangschleichend oder volles Tempo rennend. Jetzt betritt man ein gruseliges Dungeon. Hier lauern einige Geister und Drachen sowie Speerfallen im Boden. Die Wachen lassen sich relativ leicht erschlagen, bei den Lanzen hilft nur Speichern und Probieren. In einem zentral liegenden Raum mit einigen Leichen an den Wänden steht das magische Buch auf einem Podest. Mit dem Buch in der Hand geht's wieder nach oben. Für die Beschwörung im Steinkreis fehlt jetzt noch das Relikt, ein Knochen, der von den Mönchen im Kloster angebetet wird. Die Bibel, die Euch Einlaß ins Kloster verschafft, liegt in der Kirche auf der Erde. Habt Ihr die Bibel in der Hand, werden die Klosterpforten geöffnet.

Die Bücher in den Regalen enthalten einige Geschichten, zu denen ein Mönch eilfertig seinen Kommentar gibt. Unter dem großen Kreuz liegt der heilige Knochen, die davor betenden Mönche muß man etwas beiseite drängen. Greift man sich den Knochen, sind die Mönche stocksauer und prügeln los. Außerdem verschließen sie noch die Hauptpforte. Daher schnell durch das Loch im Boden verschwinden. Etwas unsanft landet man wieder im dunklen Keller, kommt aber über eine Treppe wieder bei dem bekannten alten Mann an, der freundlicherweise sein Schwert zur Verfügung gestellt hatte.

Der Showdown

Jetzt läßt sich die Geschichte zu einem guten Ende bringen. Mit dem magischen Buch in der einen und dem Relikt in der anderen Hand geht es zum Steinkreis. Kaum betretet Ihr die Steinplatte in der Mitte, geht der Zauber los. Nach Blitz und Donner hat sich der Knochen in eine Art Feuerwaffe verwandelt, das Buch wird nicht mehr benötigt, die freie Hand kann das Schwert halten. Nun zum Schloß und wieder runter in den Keller unter dem Turm. In dem Raum mit der Grube in der Mitte, befinden sich zwei Skelette an der Wand, das eine möchte Kämpfen, von dem anderen leiht Ihr Euch, indem Ihr in den Schrank tretet, die graue Rüstung aus. So fein gekleidet wird jetzt der König aufgesucht. Leider müßt Ihr Euch noch ein aufdringliches Alter ego liquidieren, aber dann darf mit dem König oder besser seinen Überresten, geplaudert werden. Nach dieser Unterhaltung ist der Durchgang zum 'Lord Demon' in dem Raum geöffnet, in dem sich das magische Buch befand. Der Oberdämon entpuppt sich als wahrer Gentleman und bittet zu Tisch. Nach einigen Sprüchen kommt er zum Punkt und verlangt den Knochen. Dafür bietet er ewiges Leben an. Natürlich ist dies eine Falle. Gebt Ihr ihm das Relikt, erhält man zum Dank die ewige Gefangenschaft, allerdings in netter Gesellschaft und mit allem Komfort. Behaltet Ihr das Relikt, verwandelt er sich in einen großen Drachen, der sich aber mit dem 'Feuerknochen' besiegen läßt. Nach dieser Heldentat ist alles wieder in Butter und Ihr reitet mit der nun befreiten Frau ins 'Happy End'.

Fun-Tips

Zieht mal die weiße Rüstung, die bei dem Schwert an der Wand hängt, an. Nachdem die Rüstung nach einigen Schritten zu schwer wurde, kommt der Hammer-Mann.

– Steht Ihr zu lange auf dem Platz mit dem Kreuz in der Nähe der rechteckigen Öffnung im Boden, überwältigen Euch die kleinen Kobolde ...

– In einem der Häuser steht ein Tisch, der sich wehrt, wenn man ihn beklaut.

– Im Dungeon unter dem Schloßturm ist ein Gitter, daß sich öffnen läßt, dahinter werdet Ihr gefangengenommen, könnt Euch dann aber wieder befreien.

– Geht Ihr weiter am See vorbei, trefft Ihr auf eine Elfe, die eine sehr ermüdende Melodie spielt. Außerdem gibt es einen Abstieg zu einem weiteren Eingang des Dungeons, doch hier endet Ihr leicht aufgespießt.

– Hat der Zauberer Euch zum Frosch verwandelt, könnt Ihr zum Schloßturm hüpfen und werdet dort entführt.

– Auf dem Besen läßt sich fliegen, leider scheint er nicht ganz neu zu sein.

– In der Kneipe könnt Ihr hinter die Theke gehen und Euch einen einschenken.

– Der Priester auf dem Kirchturm stürzt theatralisch ab, wenn er ein paar Hiebe einstecken muß.

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln. Wer besonders viel verdienen möchte, der muß uns schon einen schnuckligen Players-Guide oder ein Clue-Book zusammenbasteln

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

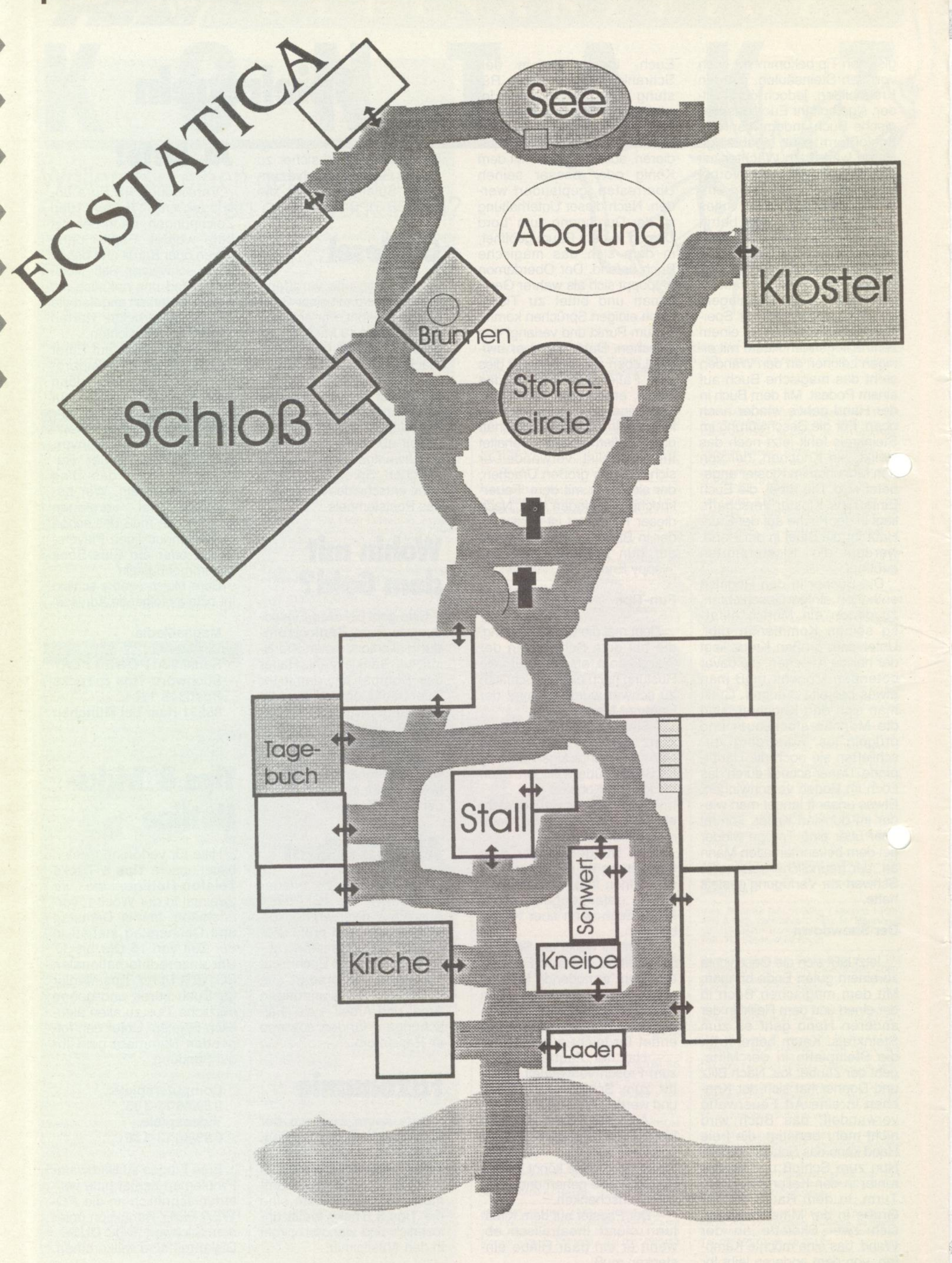
MagnaMedia
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir zweimal in der Woche veranstalten. Immer Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele:
0 89/46 13-3 35
Videospiele:
0 89/46 13-3 36

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *POWER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE". Disketten sind willkommen.


ECSTATICA
See
Abgrund
Kloster
Brunnen
Stone-
circle
Schloß
Tage-
buch
Stall
Schwert
Kirche
Kneipe
Laden



Das Schwarze Auge 2 – Sternenschweif

Alexander Janzer aus Aldersbach hat ein paar Wochenenden geopfert und uns le Karten von Attics neuestem Rollenspiel gezeichnet. Das ist uns eine POWER-PRÄMIE wert.

Lowangen

1: Raisha Rottenegger, geheimer Krämerladen
2: Pagon Droler
3: Vindalia Egelbron
4: Ailian Siebenquell
5: Schauhaus der handwerklichen Künste
6: Ordensburg der Grauen Stäbe
7: Magierschule "Halle der Macht"
8: Schwarze Jandora (zuerst Dragan auf "Reisen" ansprechen)
9: Vinsalter
10: Haus von Meister Deringorn
11: Falkert Duberwin, geheimer Waffenladen (zuerst Dragan auf "Waffen" ansprechen)
12: Festung Lowangen
13: Magierschule: Akademie der Verformungen
14: Markt- und Handelssekretariat
15: Magistrat
16: Markthalle (Bettler und Streuner)
17: Dragan
18: Gardehaus an der Eydaler Brücke

G1: Gasthof "Große Freiheit"
G2: Gasthof "Bunte Flucht"
G3: Gasthof "Haus Eydal"
G4: Gasthof "Das Weiße Haus"
G5: Gasthof "Kreuzer und Dukat"
G6: Gasthof "Die Herberge"
G7: Gasthof "Kleiner Fürst"
G8: Gasthof "Svelttjepalast"
B1: Taverne "Letzte Stund"
B2: Taverne "Hammer und Amboß"
B3: Taverne "Am Wasser Graben"
B4: Taverne "Grabenbruch"
B5: Taverne "Wasser und Wein"
B6: Taverne "Salamanderstein"
B7: Taverne "Kleinpalast"
B8: Taverne "Fuchsstübchen"
B9: Taverne "Hammer und Amboß"
B10: Taverne "Schwarzes Auge"
B11: Taverne "Orkentod"

A1: Heilerin "Kysira"
A2: Heilerein "Ihaell Sternenschweif"

T1: Ingerimm-Tempel
T2: Peraine-Tempel

LEGENDE:

Allgemein:
- WAND, MAUER
- WASSER
- SUMPF
- o HINDERNIS
- GITTER
- R REISEPUNKT

Im Dungeon:
- ↑↓ TREPPE
- TÜR
- TELEPORTER
- FALLGRUBE
- • LOCH IN DER WAND
- S SCHATZ
- T REGAL
- B BRUNNEN
- F FALLE
- SCHALTER

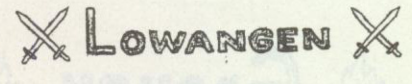
T3: Rahja-Tempel
T4: Tsa-Tempel
T5: Boron-Tempel
T6: Hesinde-Tempel
T7: Travia-Tempel
T8: Phex-Tempel

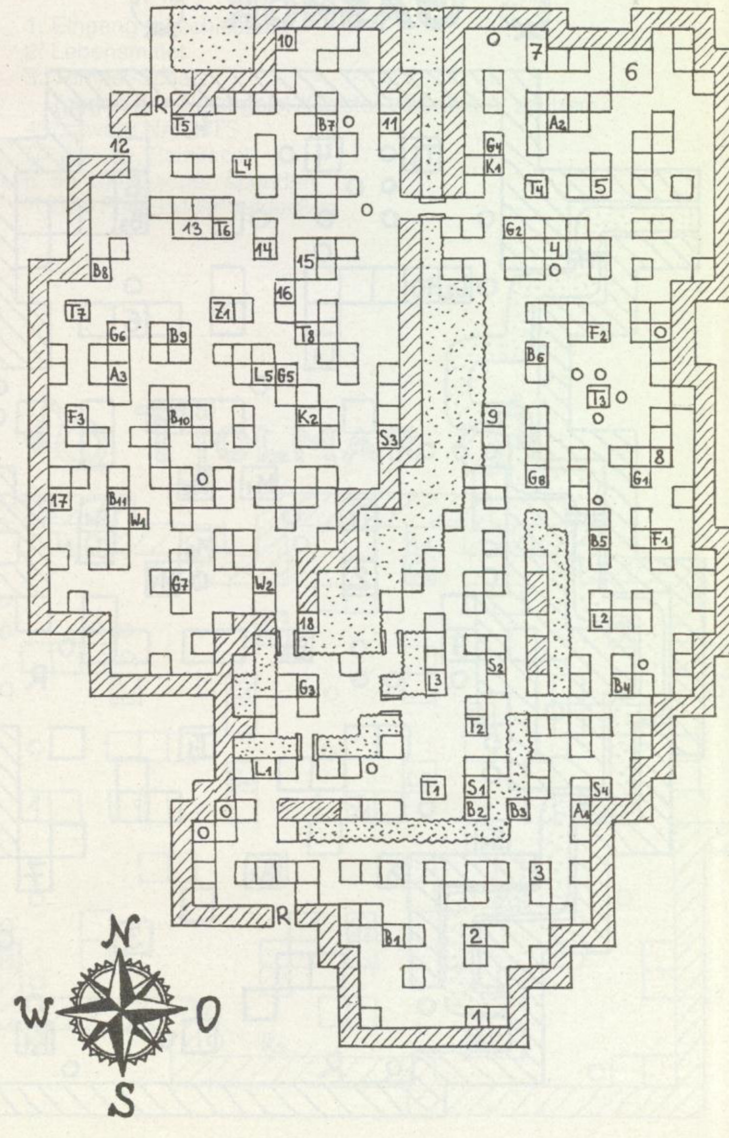
K1: Kräuterladen "Farmion vom Kvill"
K2: Kräuterladen "Dimiona Adinger"
L1: Kramerladen "Thorescha"
L2: Kramerladen "Vistella Ebenbron"
L3: Kramerladen "Jandor Ungert"
L4: Kramerladen "Ugo Plotz"
L5: Kramerladen "Desdira Falkenbach"
W1: Waffenladen "Eilif Yasmasson"
W2: Waffenladen "Duridanya Zornbrecht"

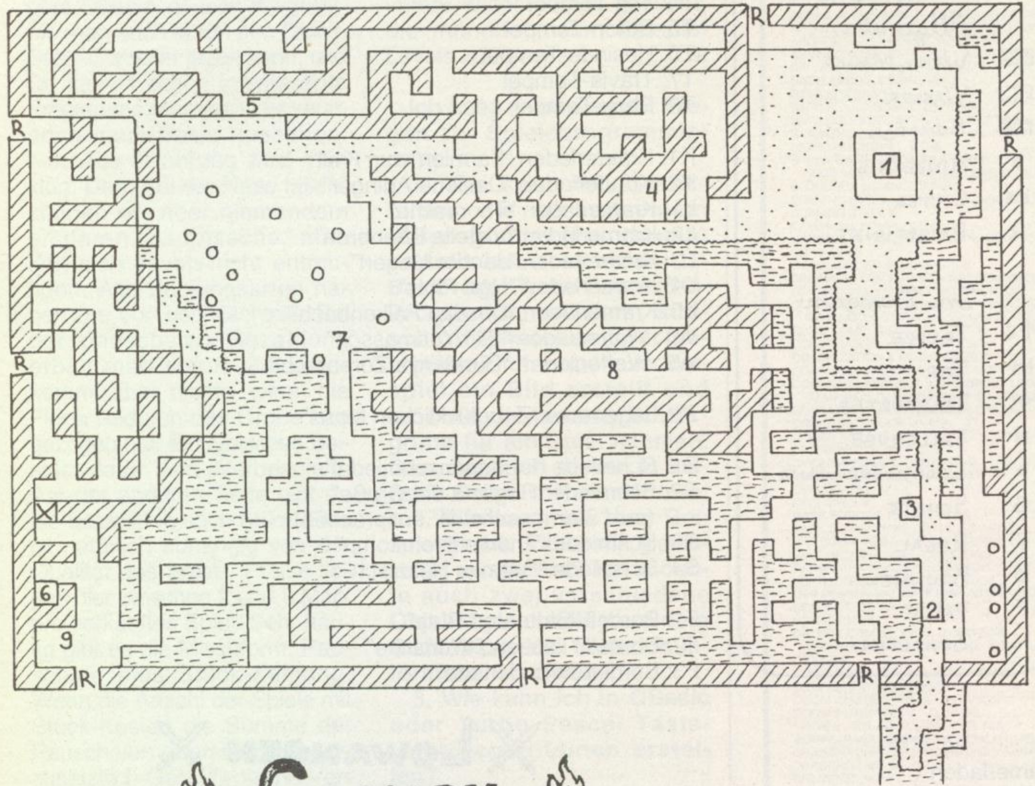
Z1: Lagerhaus "Zur glücklichen Maus"

S1: Schmiede "Ingerimmschmiede"
S2: Schmiede "Roglima die Große" (auf "Sternenschweif" ansprechen)
S3: Schmiede "Thorim Bromkomp"
S4: Schmiede "Berman Helmisch"

F1: Bordell "Stute und Rute"
F2: Bordell "Tausend Wünsche"
F3: Bordell "Wunderland"

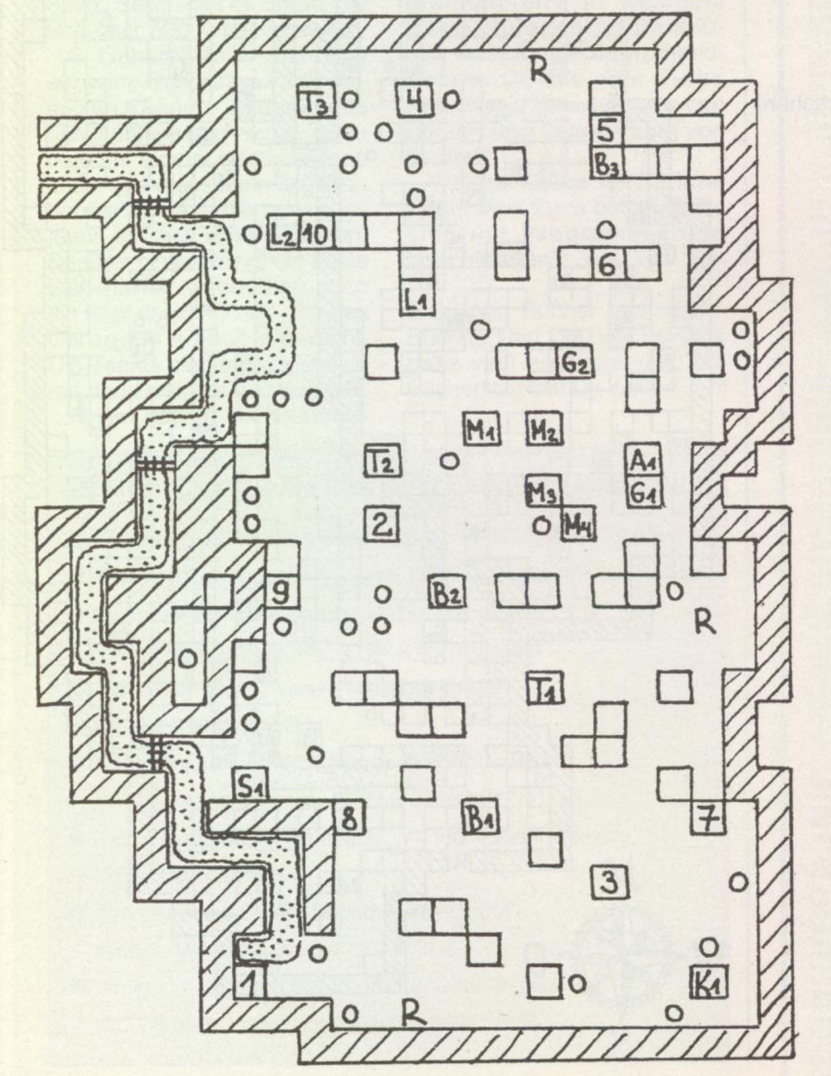






Sumpf des Vergessens

1: Turm (magisch geschlossen), dem Feuerelementar "HILFE", "LIEBE" und "GNADE" sagen
2: Koffer (magisch geschlossen)
3: Haus (Monster)
4: Verzauberter Dragenfeld: mit Netz einfangen und mitnehmen
5: Heidekraut
6: Hexe
7: Anführer des Echsendorfes
8: Schlinger (zuerst mit Echsenanführer sprechen)
9: Kräuter



Gashok

1: Abgebrannte Mühle von Artherion
2: Haus durchsuchen: Beweismaterial
3: V. H. von Kuslik
4: Moria der Weise
5: Urja Naloth
6: Grabosh Guidon
7: Heroja Inhar
8: Erhild Hesindel
9: Tronde Ismanson
10: Dietgel Fridgard

G1: Gasthof "Alle Wege"
G2: Gasthof "Dach und Fach"
B1: Taverne "Tag und Nacht"
B2: Taverne "Svellt-Taler"
B3: Taverne "Zweite Heimat"

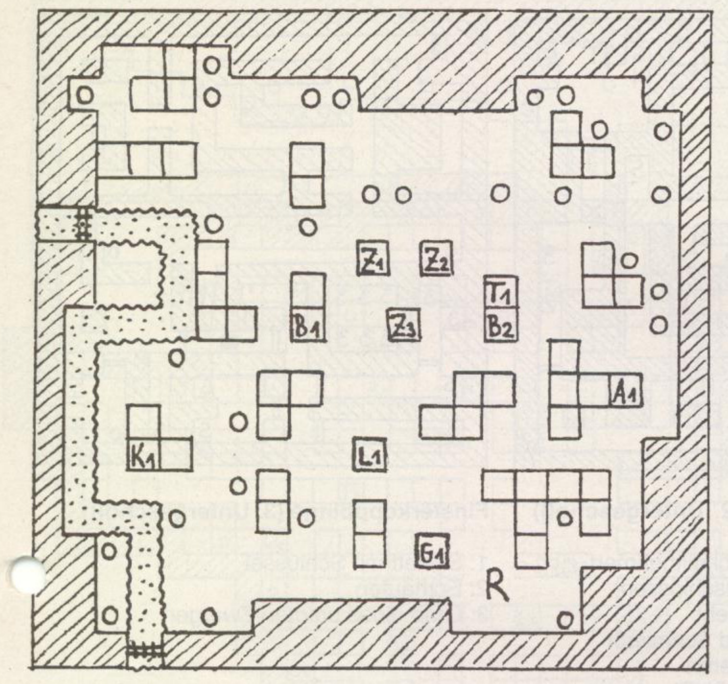
A1: Heiler "Ernbrecht Tralloper"

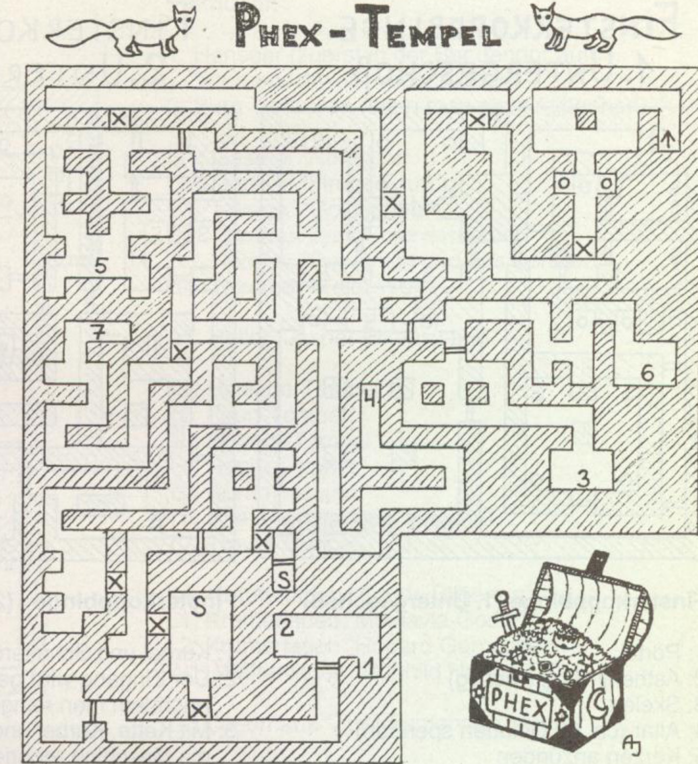
T1: Phex-Tempel
T2: Praios-Tempel
T3: Boron-Tempel

K1: Kräuterladen "Ginya Ingborn"
L1: Kramerladen "Raul Zumendick"
L2: Kramerladen "Praiadne Oldenstein"

M1: Waffenstand
M2: Kräuterstand
M3: Kramerstand
M4: Kräuterfrau "Gerlanje" (auf "Mühle" und "Artherion" ansprechen)

S1: Schmiede "Rowena Pauspiarken"





Kvirasim

G1: Gasthof "Einkehr"
B1: Taverne "Liebliche Au"
B2: Taverne "Peraines Tisch"

A1: Heilerin "Daleone Morgentau" (gut)

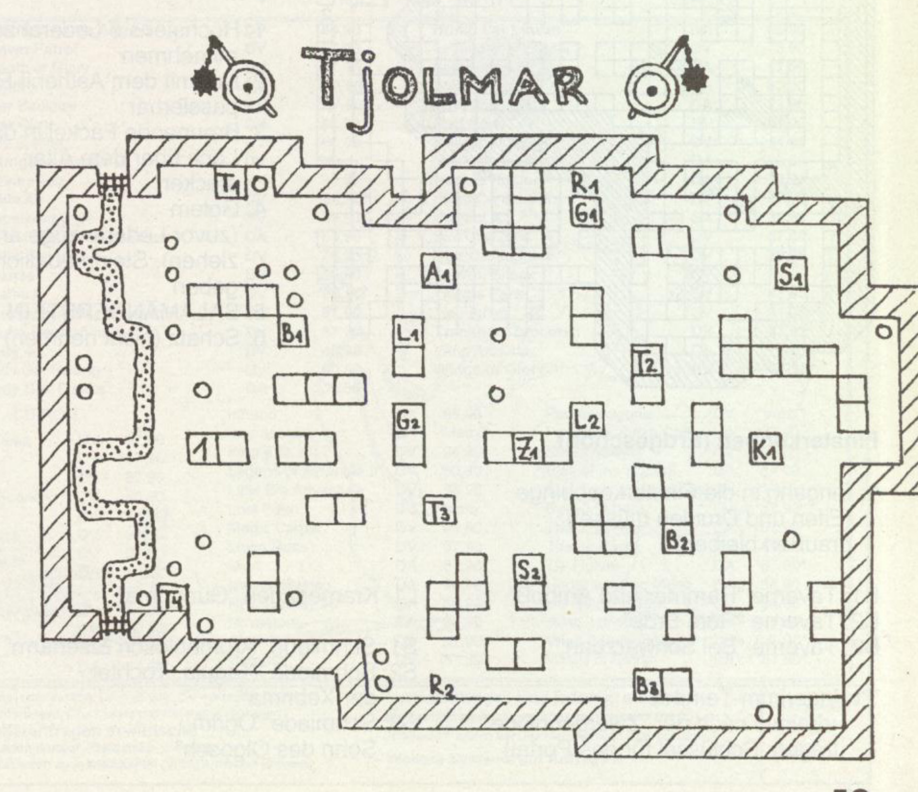
T1: Peraine-Tempel

K1: Kräuterladen "Ancoron"
L1: Kramerladen "Jadwina Grünsten"

Z1: Waffenstand
Z2: Kräuterstand
Z3: Kramerstand

Phex-Tempel

1: Eingang (geschlossen)
2: Lebensmittel
3: Tempel-Schatz
(gegen den Poltergeist "Geister verbannen" zaubern
4: Antwort: NACHTS
5: Skelette: Schlüssel
6: 50-100 Dukaten spenden
7: Drei Fuchsbilder aufdecken



Tjolmar

1: Haus von Ingramosch (mit Salamanderstein: Eingang ins Dungeon)

G1: Gasthof "Fuhrmannshof"
G2: Gasthof "Warme Stube"
B1: Taverne "Brückenwacht"
B2: Taverne "Bierbart"
B3: Taverne "Roter Lotos" (Bordell)

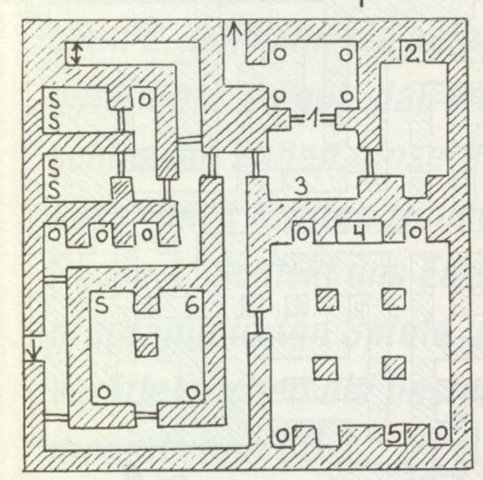
A1: Heiler "Irion"

T1: Ifirn-Tempel
T2: Rahja-Tempel
T3: Ingerimm-Tempel
T4: Firun-Tempel

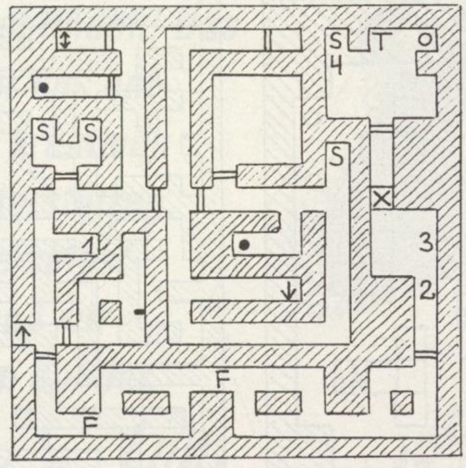
K1: Kräuterladen "Ugdalf Abelmin"
L1: Kramerladen "Halina Druffin"
L2: Kramerladen "Roglom"

S1: Schmiede "Dugobalosch"
S2: Schmiede "Halrima"

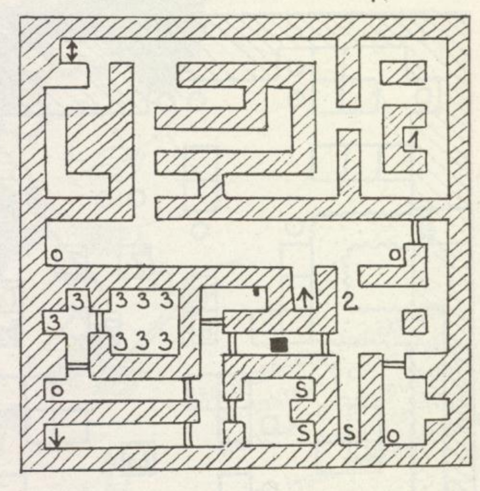
FINSTERKOPPBINGE 1. UNTERGESCHOß



FINSTERKOPPBINGE 2. UNTERGESCHOß



FINSTERKOPPBINGE 3. UNTERGESCHOß



Finsterkoppbinge (1. Untergeschoß)

1: Portal
2: Asthenil-Ring (wichtig)
3: Skelett
4: Altar (ca. 50 Dukaten spenden)
5: Kerzen anzünden
6: Kette mitnehmen

Finsterkoppbinge (2. Untergeschoß)

1: Kurbel und Schmieröl mitnehmen
2: Der Eingang wird geschlossen, nachdem man reingeht
3: Mit Kette, Kurbel und Schmieröl die Maschine reparieren
4: Kobold (Antwort: ELCHE), Schlüssel für das Portal

Finsterkoppbinge (3. Untergeschoß)

1: Skelett mit Schlüssel
2: Erzhaufen
3: Grab eines untoten Zwergen

FINSTERKOPPEN ERDGESCHOß

B1
B2
B3
S1
S2
S3
G1
R
1

Finsterkoppen (Erdgeschoß)

1: Eingang in die Finsterkoppbinge (Elfen und Druiden müssen draußen bleiben)

B1: Taverne "Hammer und Amboß"
B2: Taverne "Rote Erde"
B3: Taverne "Bei Schwarzbart"

T1: Ingerimm-Tempel (dreimal nach der "Zwergenbinge" fragen: Schlüssel für das Portal)

L1: Kramerladen "Gundrima"

S1: Schmiede "Arombolosch Eisenarm"
S2: Schmiede "Xagula, Tochter der Xebrima"
S3: Schmiede "Ogrim, Sohn des Olgosch"

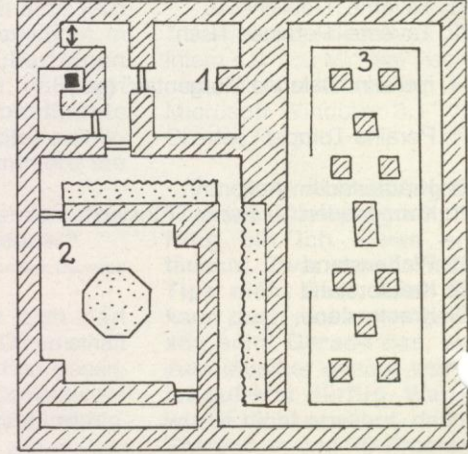
Finsterkoppbinge (4. Untergeschoß)

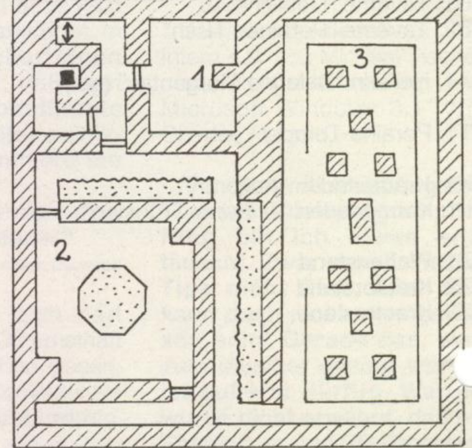
1: Rad drehen
2: Kampf mit Gargoyles
3: Falltür mit Brecheisen öffnen: Treppe nach unten

Finsterkoppbinge (5.Untergeschoß)

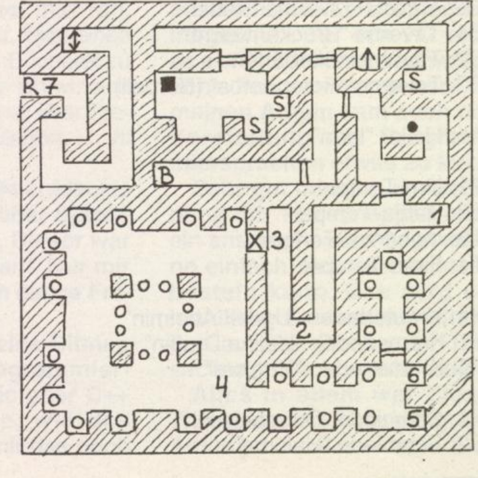
1: Höchstens 6 Lederanzüge mitnehmen
2: Nur mit dem Asthenil-Ring passierbar
3: Brennende Fackel in das Loch über dem Altar stecken
4: Golem (zuvor Lederanzüge an ziehen), Steinmedallion geben
5: SALAMANDERSTEIN
6: Schatz (nicht nehmen)

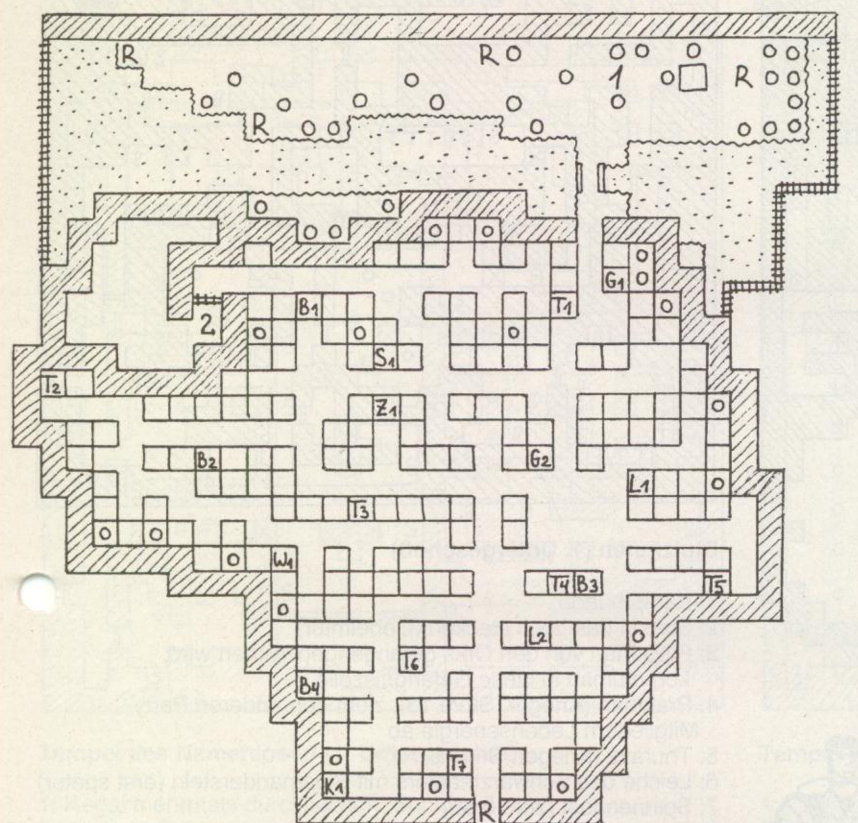
FINSTERKOPPBINGE 4. UNTERGESCHOß





FINSTERKOPPBINGE 5. UNTERGESCHOß





Tiefhusen

1: Hensger (zuerst in der Bar Jandor auf "Sternenschweif" ansprechen)
2: Burg Tiefhusen (kann man nicht reingehen)

G1: Gasthof "Nordlicht"
G2: Gasthof "Firuns Gruß"
B1: Taverne "Goldschatz"
B2: Taverne "Zum Entenschnabel"
B3: Taverne "Der Dolch und das Schwert"
B4: Taverne "Weite Welt"

A1: Heiler "Jasper Elkensiepen"

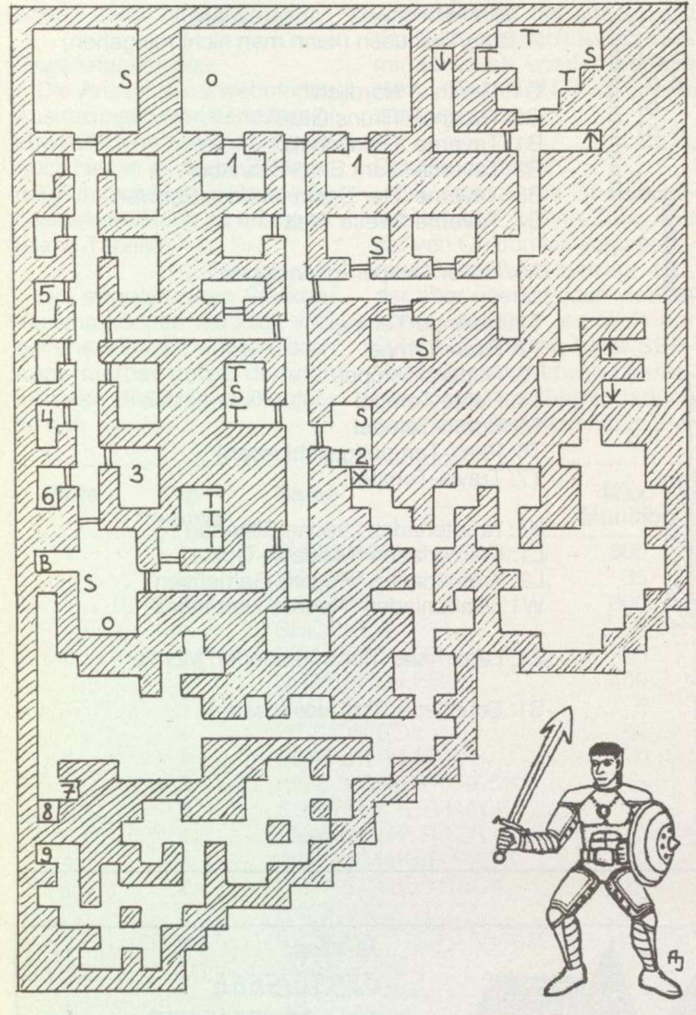
T1: Hesinde-Tempel
T2: Firun-Tempel
T3: Rondra-Tempel
T4: Rahja-Tempel
T5: Boron-Tempel
T6: Phex-Tempel(geschlossen)
T7: Travia-Tempel

K1: Kräuterladen "Ariona Silbertau"
L1: Kramerladen "Meldavia Gosht"
L2: Kramerladen "Rogard Gernebsen"
W1: Waffenladen "Runhild Hermertal"

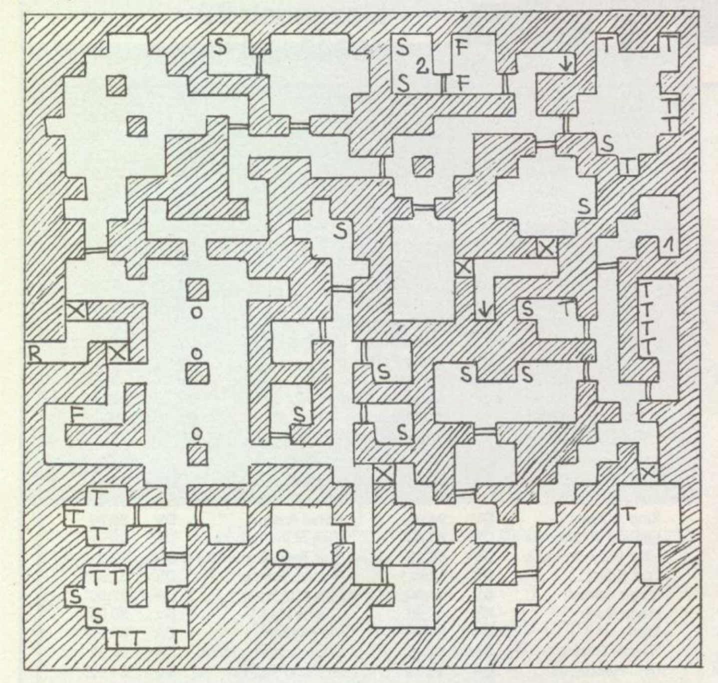
Z1: Lagerhaus "Zur träumenden Mumie"

S1: Schmiede "Tjall Hövensson"

Blutzinnen (1. Untergeschoß)



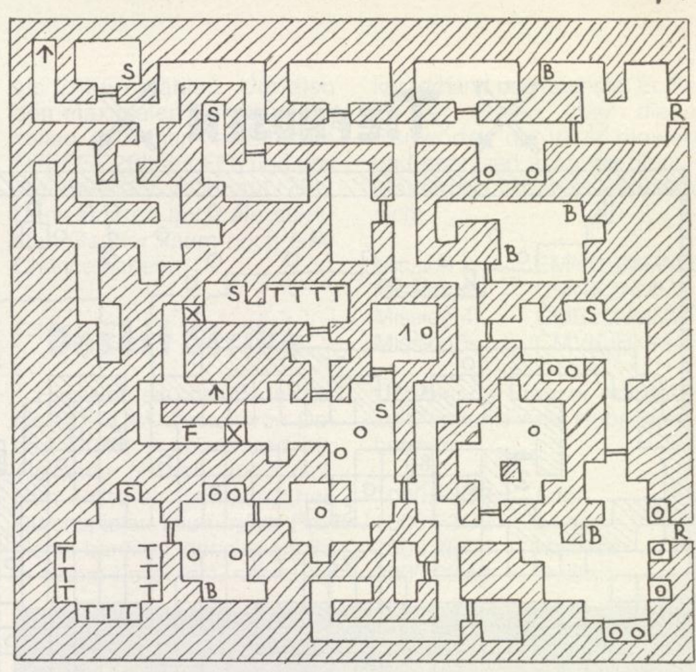
Blutzinnen (Erdgeschoß)



Blutzinnen (Erdgeschoß)

1: Mumie
2: Schatzkammer
3: Mumifizierte Hand und Kupferscheibe (unwichtig)

Blutzinnen (2. Untergeschoß)



Blutzinnen (1. Untergeschoß)

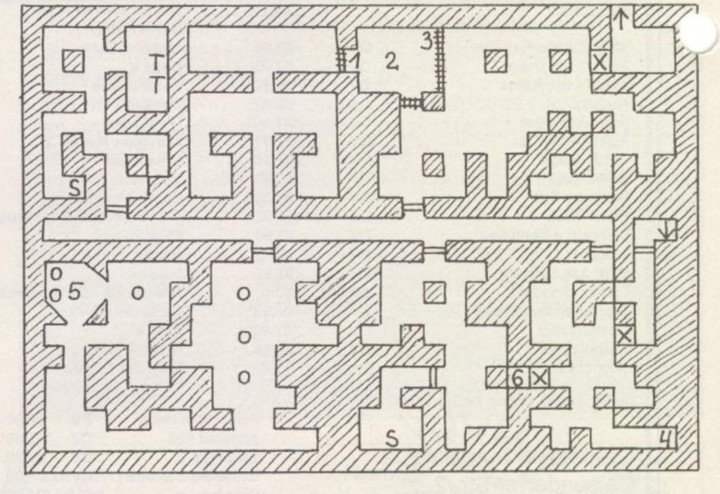
1: Kampfhunde
2: Stab in das Loch stecken (Geheimtür)
3: Falls man von den Orks gefangengenommen wird, kommt man in diese Gefängniszelle
4: Praiodan (Krieger, Stufe 13), zieht den anderen Party-Mitgliedern Lebensenergie ab
5: Thurazz (Krieger, Stufe 9)
6: Leiche des Schwarzmagiers mit Salamanderstein (erst später)
7: Spinnennest (zerstören)
8: Spinnenkönigin (vor dem Kampf "Phiole" trinken)
9: Skelett

Blutzinnen (2.Untergeschoß)

1: Altar



Tempel des Namenlosen Erdgeschoß



Tempel des Namenlosen (Erdgeschoß)

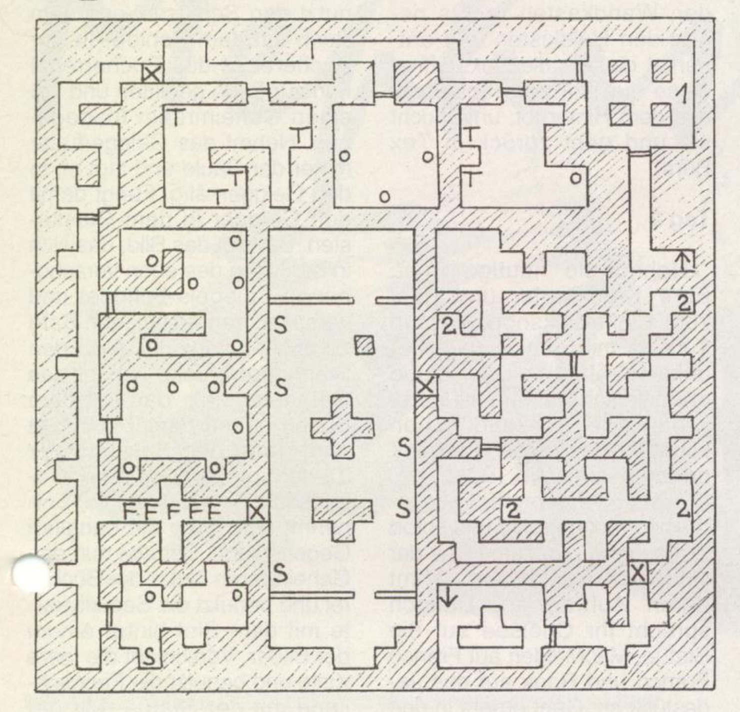
1: Party aufteilen: in die Augenhöhlen des Bildes fassen und Gitter öffnen bei 3
2: Flammenschlüssel
3: Gitter (siehe 1)
4: Scheintür (Teleporter)
5: "Schmelze" zaubern: Helena (Kriegerin, Stufe 5) und Schlüssel
6: Kleine Statue mitnehmen



Tempel des Namenlosen 1. Untergeschoß

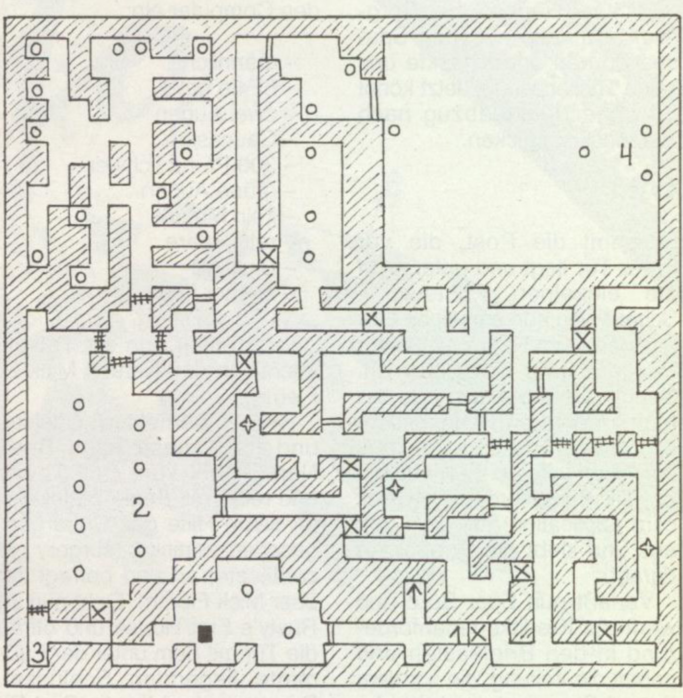


Tempel des Namenlosen 2. Untergeschoß



Tempel des Namenlosen (1. Untergeschoß)

1: Regal mehrmals durchsuchen: Schlüssel
2: Amuletteil



Tempel des Namenlosen (2. Untergeschoß)

1: Zahlencode: 1945
2: Antwort: Arkandor
3: Drachenklaue (Schlüssel)
4: Endgegner



Under a killing Moon

Michael Düppen aus Bergheim wandelte auf Sam Spades Spuren und schickte uns seine Thrillerlösung. Jetzt könnt Ihr ohne Punkteabzug nach Herzenslust spicken.

TAG 1

Nehmt die Post, die vor Eurer Tür liegt und untersucht die einzelnen Poststücke. Schaut sich nun sämtliche Gegenstände im Raum, vor allem Faxgerät und Computer an. Nehmt die Briefmarke aus der rechten unteren Schreibtischschublade und den Stift aus der linken unteren. Füllt nun die Creditkartenanforderung (credit card application) mit dem Stift aus und klebt die Briefmarke darauf.

Verlaßt nun Euer Büro und werft die Kreditkartenanforderung in den Briefkasten und nehmt die Zeitung, die vor dem Brew & Stew liegt. Lest den Artikel über Raubüberfälle. Geht zum Zeitungsstand und redet mit Chelsee, bis diese den Raubüberfall auf RookUs Pawnshop erwähnt. Fragt sie daraufhin gezielt über den Überfall (burglary) aus und betretet danach Rooks Shop. Fragt auch diesen über den Überfall aus und bietet ihm Eure Hilfe an. Nachdem Rook Euch in den Hinterhof (back alley) geführt hat, schaut Ihr Euch dort den Fußabdruck vor der Treppe an und nehmt den Schlüssel, der unter der umgekippten Mülltonne liegt. Nun nehmt Ihr die Glasscherbe, die rechts neben der Treppe liegt und untersucht diese. Geht zu dem Müllcontainer und nehmt das Radio. Entnehmt diesem, indem Ihr es untersucht, die Batterien. Öffnet den Müllcontainer und schaut hinein. Verlaßt den Hinterhof durch Rooks Shop und betretet den Hinterhof erneut. Nun sitzt Mr. Bum in dem Müllcontainer und Ihr könnt ihn ansprechen. Redet so lange auf diesen ein, bis er seine Schokoladensucht eingesteht und bietet ihm ihre Hilfe an. Geht zum Brew&Stew und sprecht Louie auf Schokolade an. Dieser gibt ihnen daraufhin ein Stück Schokoladenkuchen, das Ihr Bum gebt, um diesen zum Kooperieren zu bewegen. Befragt nun auch Bum über den Raubüberfall. Reist nun zur Polizei und specht so lange mit MacMalden, bis dieser Tex' Trinkerei erwähnt. Wählt zweimal Antwort C, um weitere Informationen über den Täter zu erhalten.

Geht nun zurück in Tex' Büro und gebt folgende Daten in den Computer ein:

- männlich
- 6F4in groß
- zwei Augen
- Caucasian
- 300 Pfund schwer
- grüne Augen
- kein Mutant
- rote Haare
- Blut: AB-
- anchor tatoo.

Ihr erhaltet nun als Tatverdächtigen den Namen Mick E. Flemm.

Redet Ihr erneut mit Chelsee und fragt diese nach Beek Nariz. Geht zum Coit Tower und redet mit Beek. Bietet ihm für seine Hilfe das Chirurgengeschenkzertifikat (surgery gift certificate) an und befragt ihn über Mick Flemm. Geht nun zu Rusty's Fun House und öffnet die Tür mit dem unter der Fußmatte liegenden Schlüssel. Drinnen nehmt Ihr die Dart-Pistole, die auf der Bank liegt und verschiebt die hinter der Bank liegenden Kisten. Nehmt die so zum Vorschein kommende Clownpuppe und bestückt diese mit den Batterien. Öffnet die Seitentür mit dem Schlüssel, der an den Pfeiler in der hinteren rechten Ecke des Raumes geklebt ist. In dem Nebenzimmer nehmt Ihr den in der Wand steckenden Dart-Pfeil und den im Waschbecken liegenden Luftballon.

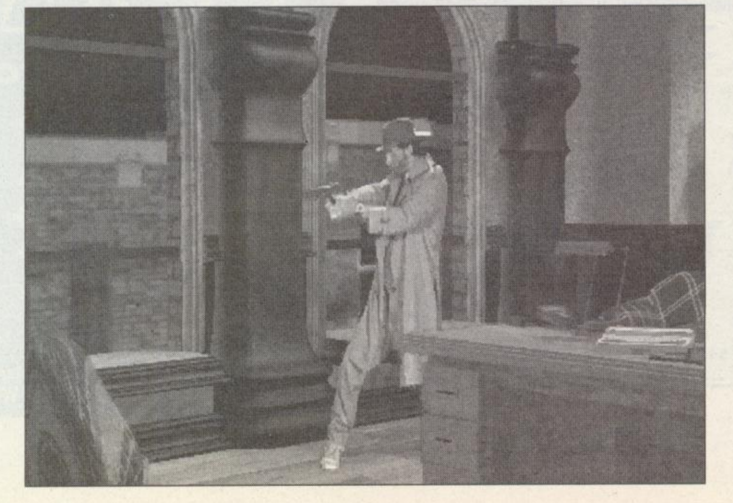
Gehen Sie nun zum Warenhaus (snow white warehouse). Öffnen Sie die Holzkiste und entnehmen Sie dieser die Feuerwehrmannuniform. Gehen Sie die Treppe hoch und nehmt den Schlüssel, der an dem Stahlträger klebt. Öffnet mit diesem Schlüssel den Wandkasten links neben der Holzkiste. Hängt Clownpuppe an den Haken an der Decke und versteckt Euch links neben den Holzkisten. Nachdem sich Flemm daraufhin in Tom & Jerry-Manier verabschiedet hat, nehmt Ihr den Schlüssel und das Armband vom Tisch, öffnet mit diesem Schlüssel den Wandkasten rechts neben den Holzkisten und entnehmt diesem die Box. Öffnet diese nun mit dem Schlüssel aus dem Hinterhof, untersucht sie und geht zurück in Tex Büro.

Tag 2

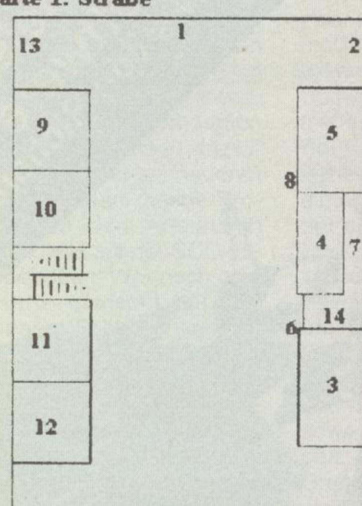
Nehmt die heutige Post, Eure Kreditkarte, und geht zum Elektronikshop, dessen Türe Ihr mit Eurer neuen Kreditkarte öffnen. Das blaue Kraftfeld schaltet nun mit Eurer Kreditkarte ab, und schon könnt Ihr das "neue" Faxgerät nehmen und im Büro anschließen. Das prompt ausgedruckte Fax nehmen und sofort lesen. Reist nun zum Haus der Countess Renier und nehmt deren Auftrag an. Danach sprecht Ihr Chelsee auf die Statue, MacMalden auf Franco Franco und Rook auf das Jadestück an. Geht erneut in den Hinterhof und nehmt die Zeitung aus der Altpapiertonne. Untersucht die Zeitung und reist zum Albahama-Theater, wo Ihr Franco das Jadestück als Gegenleistung für Informationen anbietet. Befragt Franco über die Statue und geht zurück in Tex Büro, wo Ihr ein weiteres Fax an Euch nehmt, welches besagt, daß Eddie Ching im Knickerbocker lebt. Befragt nun MacMalden über Ching und reist zum Knickerbocker. Nachdem der Einbruchsversuch mißlingt, geht zum Elektronikshop und redet mit Underwood (Zeilen: C,C,A,A). Entnehmt den Laser aus dem Kraftfeld, indem Ihr Eure Kreditkarte benutzt und reist erneut zu Chings Wohnung. Nehmt das auffällige Buch aus dem Regal und untersucht es. Ladet nun die Dart-Pistole mit dem Dartpfeil und öffnet die Tür zum Flur. Schießt mit der Dart-Pistole auf die Laserbox am anderen Ende des Flurs. Im linken Raum nehmt Ihr die Fangschlinge (Capture Noose), bewegt den Spiegel weg und benutzt den Schlüssel aus dem Buch mit dem Schloß. In der Bücherei ist das Bücherregal nun zur Seite geglitten und hat einen Geheimraum freigegeben. Nehmt das Geiggerfutter hinter der Säule und legt es in den Geiggerkäfig. Fangt damit den Geigger in dem Glaskasten. Bewegt das Bild, das sich in der Nähe des eben verschobenen Spiegels befindet und versucht, den erschienen Safe zu öffnen, wobei Ihr auch den Startknopf drückt. Nehmt das Gebutstagsfax, das auf dem Boden neben dem Tisch liegt und öffnet den Safe mit der Zahlenkombintion des Geburtsdatums auf dem Fax. Entnehmt dem Safe die enhalten Gegenstände. Betretet nun den Geheimraum hinter der Büch rei und benutzt die Securitykarte mit dem Slot hinter einem der Bilder. Verschiebt die leere Kiste und benutzt die Fangschlinge mit der Statue. Mit der Statue reist Ihr zu Tex Büro.

Tag 3

Redet mit Frannie von der Pizzabar über den nächtlichen Überfall und nehmt ihren Auftrag an. Sprecht so lange mit Frannie, bis diese Euch eine Notiz gibt. Redet daraufhin mit Louie, bis dieser die zerrissene Mitteilung im Mülleimer erwähnt. Verlaßt das Brew & Stew, nehmt die Papierstücke aus der Mülltonne und setzt diese zusammen. Benutzt nun die Notiz von Frannie mit dem zusammengesetzten Zettel u decodiert die Botschaft ("We have confirmed your appointment with chestity at the suite in the Golden Gate Hotel at the usual time. The password today is silicon") [deutsche Version ähnlich: einfach alle Buchstaben durchprobieren, bis einer von ihnen rot wird; und so alle noch falschen Buchstaben durchgehen]. Wenn Ihr nun das Golden Gate betretet, wirft Ardo Euch sofort wieder raus. Geht ins Fun House und füllt den Luftballon mit dem Heliumfüller, der sich in dem Clownsmund an der linken Wand befindet. Kombiniert nun Inspector Burns Maske mit der Feuerwehrmannuniform. Als Inspector Burns verkleidet, geht Ihr erneut zu Ardo und redet mit diesem (B,A,A). In der Suite nehmt Ihr die glänzende Folie vom Tisch und aus dem Schlafzimmerwandschrank das Champagnerglas, welches Ihr

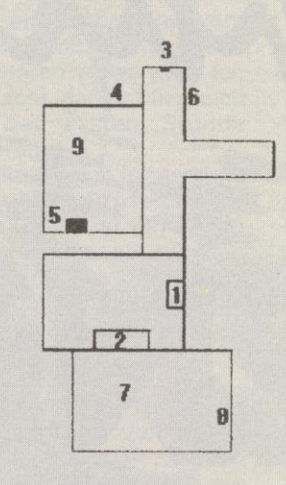


Karte 1: Straße



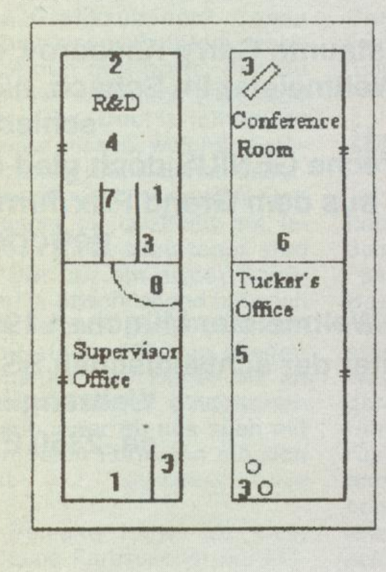
1. Golden Gate Hotel
2. Warehouse
3. Pizza Bar
4. Rook's Pawnshop
5. Rusty's Fun House
6. Briefkasten
7. Back Alley
8. Newsstand
9. Kino
10. Tex' Büro
11. Electronic shop
12. Brew&Stew
13. Colts Tower
14. Müllcontainer

Karte 2: Eddie Ching



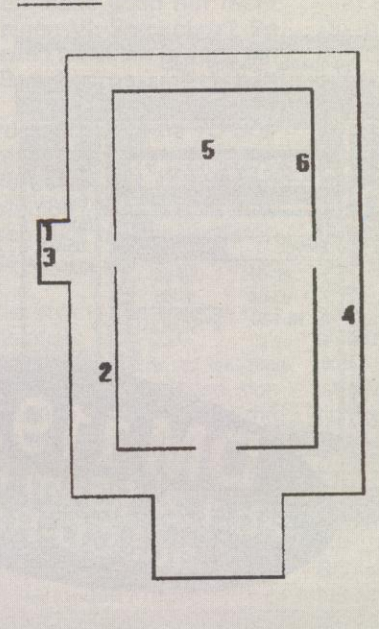
1. Aquarium
2. Bücherregal
3. Laserschutzbox
4. Tür nicht benutzen !
5. Spiegel
6. Tür nicht benutzen !
7. Statue
8. Security card slot
9. geigger

Karte 3: GRS



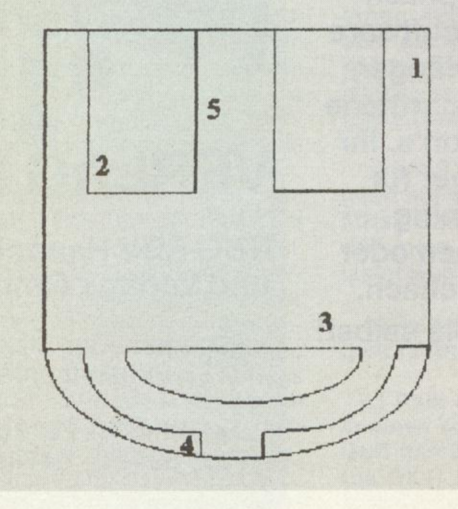
1. Computer
2. Baseballwimpel
3. Verstecke
4. Schraubenschlüssel
5. Safe
6. Bildschirm
7. Mini-TV
8. Sicherheitskabine

Karte4: Bastion



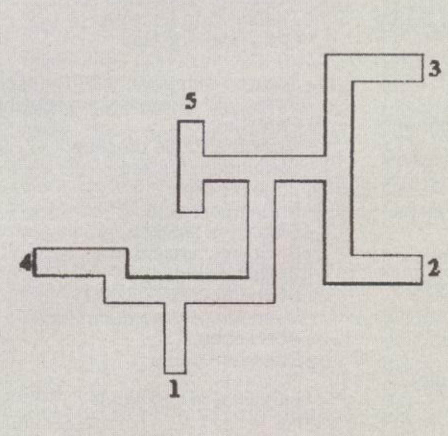
1. Vase
2. Bungeeband
3. Edelstein
4. Klammer
5. Tisch
6. Schalter

Karte 5: Arboretum (Moon Child)



1. Wandschrank
2. Harke
3. Stein
4. Feuerstein
5. Blätterhaufen

Karte 6: Moon Child Hallways



1. Arboretum
2. Residential Decks
3. Stasis Room
4. Observation Deck
5. Emergency Access

SOFTSALE

SHOPS

Bielefeld · Kavalleriestr. 8
Bremen · Bahnhofsplatz 9
Hamburg · Großer Burstah 50-52
Hannover · Marktstr. 47
Hildesheim · Osterstr. 24
Nienburg · Schlossplatz 19

VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Sammelnummer:
Tel.: (05021) 910416
Fax: (05021) 910403-04

EA= *engl. Anleitung* **??**= *noch nicht bekann*
Preis*= *zum Zeitpunkt der Druckiegung di*
Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellun
möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbeha
Ladenpreise können variieren. **Versandkos**
Vorkasse 6,90 DM **Nachnahme:** *9,90 DM*
zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr.
Ab 250.- DM versandkostenfrei. Es gelten un
allgemeinen Geschäftsbedingungen

IBM-PC		
1869	DV	79,90DM
1942-Pacific Air War	DA	89,90DM
1944 - Acr. the Rhine	DV	89,90DM*
7 th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
Aces of the Deep	DV	79,90DM
Aces over Europe	DV	79,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Aladdin	DA	69,90DM*
Alienbreed	DA	59,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM*
Alien Legacy	DA	69,90DM
Alien Logic	??	in Vorb.
Alone in the Dark	DV	84,90DM
Alone in the Dark 2	DV	84,90DM
Alone in the Dark 3	??	in Vorb.
Al-Qadim	DV	79,90DM
American Civil War	??	in Vorb.
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM
Archon Ultra	DV	79,90DM
Arena-Elder Scrolls	EA	69,90DM
Arena-Elder Scrolls	DV	in Vorb.
Armored Fist	DA	69,90DM
Armored Fist	DV	84,90DM*
A-Train Classics	DV	44,90DM
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
B-Wing (X-Wing M. 2)	DV	44,90DM
Battle Bugs	DV	69,90DM
Battledrome	??	in Vorb.
Battle Isle 2	DV	79,90DM
Bazooka Sue	DV	84,90DM*
B. C. Racer	??	in Vorb.
Beneath Steel Sky	DV	69,90DM
Big Four	DV	64,90DM
Biosphere	??	in Vorb.
Blackhawk	DA	84,90DM*
Bloodnet	DA	69,90DM
Body Blows	DA	59,90DM
Break Thru	DA	49,90DM
Bundesliga M. 3	DV	84,90DM
Burning Steel	DV	79,90DM
-Data 1 Amerika	DV	39,90DM
-Data 2 Supersch.	DV	39,90DM
-Scenario Editor	DV	39,90DM
…rning Steel 2	DV	84,90DM
…mpaign 2	DA	79,90DM
…nnon Fodder	DA	64,90DM
Cannon Fodder 2	DA	64,90DM
Caribean Desaster	DV	79,90DM*
Chaos Engine	DA	54,90DM
Chartbreaker	DV	69,90DM*
Christoph Kolumbus	DV	79,90DM
Civilization	DV	89,90DM
Classic Power Comp.	DA	79,90DM
Colonization	DV	89,90DM
Comanche	DV	84,90DM
-Data 1	DV	49,90DM
-Data 2 Over the Edge	DV	59,90DM
Cool Spot	DA	59,90DM
Corridor 7	DA	39,90DM
Cyberia	??	in Vorb.
Cyberspace	DV	in Vorb.
Cyclones	DV	79,90DM*
Dangerous Streets	DA	49,90DM*
Dark Forces	??	in Vorb.
Dark Legions	EA	64,90DM
Dark Legions	DV	in Vorb.
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	DV	79,90DM*
Das schwarze Auge	DV	79,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Speech	DV	39,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
Day of the Tentacle	DV	84,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Death or Glory	DV	89,90DM*
Delta 5	EA	69,90DM
Delta 5	DV	79,90DM*
Der Baulöwe	DV	84,90DM*
Der Clou	DV	79,90DM
-Datadisk	DV	in Vorb.
Der Planer	DV	79,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	79,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM
Descent	DA	in Vorb.
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Höhlenwelt	DV	in Vorb.
Die Siedler	DV	79,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamlands	DV	59,90DM
Dreamweb	DV	79,90DM
…une 2	DV	64,90DM
…ngeon Hack	DV	79,90DM
…ngeon Master 2	??	in Vorb.
…urch die Wüste	DV	in Vorb.
Earth Siege	DV	79,90DM*
Eight Ball Deluxe 2	DA	54,90DM
Eishockey Manager	DV	79,90DM
Elisabeth I	DV	in Vorb.
Elite 2	DV	69,90DM
Elite 3	DA	79,90DM*
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM
Eye of the Beholder	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	79,90DM
Eye of the Beholder 3	DV	79,90DM
F-14 Fleet Defender	DA	89,90DM
-Mission Disk	DA	49,90DM*
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Fantasy Empires	DV	79,90DM
Fields of Glory	DA	89,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fire & Ice	DA	59,90DM
Flashback	DV	69,90DM
Fleet Defender	DA	89,90DM
Flugsimulator 5.0	DV	129,90DM
Flugsimulator 5.0	EA	89,90DM
-Japan	EA	49,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
-San Francisco	DA	69,90DM
-Washington	DA	64,90DM
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Freddy Pharkas	DV	69,90DM
Fritz 3	DV	129,90DM
Full Throttle	??	in Vorb.
Gabriel Knight	DV	74,90DM
Gobbliins 2	DV	84,90DM
Gobbliins 3	DV	79,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hand of Fate	DV	74,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	79,90DM*
Heroes of Might & M.	??	in Vorb.
Hired Guns	DA	84,90DM
History Line 1914-18	DV	69,90DM
Höhlenwelt	DV	in Vorb.
Hokum KA-50	DA	69,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Inca	DV	89,90DM
Inca 2	DV	84,90DM
Incredible Machine 2	EA	69,90DM*
Incredible Toons	DV	74,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Indy Car Racing	DA	79,90DM
-Racing Tracks	DA	34,90DM
-Motor Speedway	DA	39,90DM
Int. Sens. Soccer	DV	39,90DM
Int. Tennis Open	DV	54,90DM
Iron Assasins	??	in Vorb.
Ishar 3	DV	69,90DM
Jungle Strike	EA	69,90DM*
Jurassic Park	DV	69,90DM
KA-50 Hokum	DA	69,90DM
Kick off 3	DV	64,90DM
Kind of Magic	DV	69,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM*
Kings Quest 6	DV	79,90DM
Kings Quest 7	??	in Vorb.
Lands of Lore	DV	64,90DM
Leis. Suit Larry 6	DV	74,90DM
Legend of Kyrandia 2	DV	74,90DM
Leis. Suit Larry 6	DV	74,90DM
Lemmings 2	DA	49,90DM
Lemmings 3	DA	64,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM
Links Banff SVGA	EA	44,90DM
Links Belfry SVGA	EA	44,90DM
Links Bighorn SVGA	EA	44,90DM
Links Castle P. SVGA	EA	44,90DM
Links Firestone SVGA	EA	44,90DM
Links Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
Links Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
Links Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
Links Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
Lion King	DA	69,90DM*
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of Power	DA	79,90DM
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost Vikings	DV	79,90DM
Lothar Matth‰us	DV	69,90DM
Lothar Matth‰us II	DV	in Vorb.
Lucas Classic Adv.	DV	99,90DM
M 1 Tank Platoon	DA	34,90DM
Mad News	DV	79,90DM
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Mad TV	DV	39,90DM
Magic of Endoria	DV	79,90DM
Maniac Mansion 2	DV	84,90DM
Master of Magic	DV	89,90DM*
Masters of Orion	DA	89,90DM
Mechwarrior 2	DA	in Vorb.
Menzoberanzan	DV	79,90DM*
Micro Machines	DA	54,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
NASCAR Racing	DA	74,90DM
NFL Coaches	DA	39,90DM
Oldtimer	DV	in Vorb.
Otto Rehagel Soccer	DV	69,90DM*
Outpost	DV	69,90DM
-Planet Pack	??	in Vorb.
Overlord	EA	79,90DM
Pacific Strike	DA	84,90DM
-Speech	DA	44,90DM
Panzer General	EA	69,90DM*
Panzer General	DV	in Vorb.
Penthouse Hot Numb.	DA	39,90DM
Penthouse Deluxe	DA	59,90DM
Pinball Dreams	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pirates	DA	34,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Police Quest 4	DV	69,90DM
Prince of Persia 2	DA	69,90DM
Privateer	DA	84,90DM
-Speech	DA	44,90DM
-Special Op. 1	DA	44,90DM
Project X	DA	39,90DM
Quarter Pole	DV	69,90DM
Quest for Glory 4	DV	69,90DM*
Quest for Knowledge	DV	74,90DM
Railroad Tyc. Deluxe	DA	79,90DM
Ran Trainer	DV	79,90DM
Ravenloft	DV	79,90DM
Reach for the Skies	DA	39,90DM
Return to Zork	DA	79,90DM
Retrubution	DA	69,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Righteous Fire	DA	44,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	79,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sam & Max	DV	84,90DM
Scooters Zauberschl.	DV	69,90DM
Sensible Golf	DV	69,90DM*
Sens. Soccer Int.	DA	39,90DM
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Sherlock Holmes	DV	79,90DM
Silverball	DA	59,90DM
Sim City 2000	DV	84,90DM
- Scenery	DV	39,90DM
Sim City 2000 Sc. 2	DV	39,90DM*
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Farm	DV	79,90DM
Sim Life	DV	84,90DM
Sim Tower	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	79,90DM*
Skyrealms of Jorune	??	in Vorb.
Software Manager	DV	79,90DM
Space Ace	??	in Vorb.
Space Hulk	DA	79,90DM
Space Quest 6	??	in Vorb.
Space Simulator 1.0	EA	84,90DM
Spelunx	EA	69,90DM*
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
Star Crusader	DV	79,90DM
-New Missions	DV	44,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Star Trek Next Gen.	??	in Vorb.
Stonekeep	??	in Vorb.
Street Fighter 2	DA	64,90DM
Strike Commander	DA	84,90DM
-Speech	DA	39,90DM
-Tactical Operations 1	DA	44,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
S.U.B.	DV	69,90DM*
Subwar 2050	DV	89,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Superfrog	DA	39,90DM*
Super H. L. Hoboken	EA	69,90DM
Syndicate	DV	79,90DM
-Data Disk	DV	44,90DM
System Shock	DV	79,90DM
Task Force 1942	DA	89,90DM
Terminator Ramp.	EA	69,90DM
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM
Tower Assault	DA	54,90DM*
Transport Tycoon	DV	89,90DM
Turrican 2	DA	69,90DM*
UFO	DV	89,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM
Ultima 7 II	DA	79,90DM
Ultima 8 - Pagan	DV	84,90DM
-Speech	DV	44,90DM
Ultima Underworld	DA	74,90DM
Ultima Underworld 2	DA	74,90DM
Ultimate Body Blows	DA	54,90DM*
Universe	DA	69,90DM
Unlimited Adventures	DV	79,90DM
Warlords 2	EA	79,90DM
-Datadisk	EA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	69,90DM
Wings of Glory	DV	in Vorb.
Wizardry 7	DV	84,90DM
Woodruff	DV	in Vorb.
World Cup Year ¥94	DA	69,90DM
World of Lemmings	DA	64,90DM*
World Tennis Ch.-ship	EA	59,90DM
World War 2	DA	74,90DM
WWF European Ramp.	EA	69,90DM
Xenobots	DA	74,90DM
X-Wing	DA	84,90DM
X-Wing Mission 2	DV	44,90DM
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,90DM
Zeppelin	DV	79,90DM
Zonked	DA	44,90DM*

CD-ROM		
7 th Guest	DA	89,90DM
7th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
10 Jahre Interplay	DA	89,90DM
11 th Hour	DA	104,90DM*
1942-Pacific Air War	DA	89,90DM*
1944-Acr. the Rhine	DV	89,90DM*
Aces of the Deep	DV	79,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Aegis-Guardian of F.	EA	79,90DM
A hard day's Night	EA	69,90DM
Alien Logic	??	in Vorb.
Al-Quadim	DV	69,90DM
Alone in the Dark	DV	89,90DM
Alone in the Dark 2	DV	84,90DM*
Anstoss World Cup E.	DV	84,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM*
Archon Ultra	DV	69,90DM
Armored Fist	DA	79,90DM
Armored Fist	DV	in Vorb.
Bat 2	DV	49,90DM*
Battle Isle 2	DV	84,90DM
-Scenery CD	DV	49,90DM
Battle Bugs	DV	79,90DM*
B. C. Racer	??	in Vorb.
Beneath a Steel Sky	DV	79,90DM
Betrayal at Krondor	DV	69,90DM
Bioforge	DV	89,90DM*
Bloodnet	DA	69,90DM
Burning Steel	DV	84,90DM
Burning Steel 2	DV	79,90DM
Burntime	DV	79,90DM
Campaign	DV	84,90DM*
Cannon Fodder	??	in Vorb.
Caribbean Disaster	DV	84,90DM*
Christoph Kolumbus	DV	89,90DM
Civilization/RR. T. Del.	DV	64,90DM
Creature Shock	??	in Vorb.
Colonization	DV	89,90DM
Comanche Compil.	DV	89,90DM
Creature Shock	DV	89,90DM*
Critical Path	DV	99,90DM
Cyberia	??	in Vorb.
Cyber War	DV	99,90DM
Cyclemania	DA	69,90DM
Cyclones	DV	79,90DM*
Dark Forces	??	in Vorb.
Dark Legions	EA	64,90DM
Dark Legions	DV	in Vorb.
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	DV	79,90DM*
Das schwarze Auge	DV	69,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM*
David L. Golf/F. 1 GP	DA	64,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Day of the Tentacle	DV	89,90DM
Der Clou	DV	79,90DM
Der Patrizier	DV	84,90DM
Der Planer	DV	84,90DM
Descent	DA	in Vorb.
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box	DV	54,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	DV	84,90DM*
Die Saga von Nietom	DV	49,90DM*
Dogfight	DA	39,90DM
Dracula unleashed	DA	89,90DM
Dragon Lore	DV	79,90DM*
Dreamweb	DV	79,90DM
Dungeon Master 2	??	in Vorb.
Earth Seige	DV	in Vorb.
Ecstatica	DV	84,90DM
Eight Ball Deluxe 2	DA	54,90DM
Eleventh Hour	DA	104,90DM*
Elite 2	DV	69,90DM
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM*
Eye of the Beh. Triol.	DV	84,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-14 Fleet Defender	DA	89,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DA	89,90DM
Fantasy Empires	DV	69,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Flight of Amazon Q.	DV	79,90DM*
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Form. I GP/D. L. Golf	DA	64,90DM
Freddy Pharkas	DV	79,90DM*
Full Throttle	??	in Vorb.
Gabriel Knight	DV	79,90DM
Gateway 2	EA	69,90DM
Gobliins 2	DV	84,90DM
Gobliins 3	DV	94,90DM
Golden 7	DV	89,90DM
Golden 10	DA	84,90DM*
Guardians of the Fleet	EA	79,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Gunship 2000+Scen.	DA	64,90DM
Hand of Fate	DV	104,90DM
Hattrick	DV	84,90DM*
Heimdall 2	DA	79,90DM
Heroes of Might & M.	??	in Vorb.
History Line	DV	64,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Inca 2	DV	109,90DM
Incredible Machine 2	EA	69,90DM*
Incredible Machine 2	DV	in Vorb.
Incredible Toons	DV	74,90DM*
Incredible Toons	EA	64,90DM*
Inferno	DV	99,90DM
Int. Tennis Open	DV	79,90DM
Iron Assault	DA	89,90DM*
Iron Cross	DA	89,80DM*
Iron Helix	DA	79,90DM
Ishar 3	DV	79,90DM*
Journeyman Project	DA	69,90DM
Jungle Strike	EA	74,90DM*
Jurassic Park	DV	69,90DM
Kick off 3	DV	64,90DM*
Kind of Magic	DV	49,90DM
Kings Quest Collect.	DA	84,90DM*
Kings Quest 7	DV	in Vorb.
Kings Quest 7	EA	in Vorb.
Koshan Konspiracy	DV	49,90DM*
Lands of Lore	DV	89,90DM
Legend of Kyrandia 2	DV	104,90DM
Legend of Kyrandia 3	DV	79,90DM
Leis. Suit Larry 6	DV	79,90DM
Leisure Suit Larry C.	DA	84,90DM*
Lemmings DP	DA	69,90DM
Lemmings III	DA	69,90DM
Litil Divil	DA	79,90DM
Little Big Adventure	DV	89,90DM*
Lode Runner	DV	69,90DM*
Lollypop	DA	69,90DM*
Lords of Midnight	DV	in Vorb.
Lord of the Realms	DV	69,90DM
Lost Eden	DV	89,90DM*
Lost in Time	DV	84,90DM
Lost in Town	??	in Vorb.
Lothar Matth‰us II	DV	in Vorb.
Lucas Arts Cl. Adv.	DV	99,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DA	79,90DM
Mad Dog Mc Cree 2	EA	84,90DM
Mad News	DV	84,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Magic Carpet	DV	89,90DM
Maniac Mansion 2	DV	89,90DM
Mega Race	DV	69,90DM
Menzoberanzan	DV	79,90DM*
Might & Magic Triol.	DV	84,90DM
-Heroes of Might & M.	??	in Vorb.
Myst	DA	84,90DM
NASCAR Racing	DA	79,90DM
Navy Fighters	EA	89,90DM
Navy Fighters	DA	89,90DM*
NHL Hockey ¥95	DA	79,90DM
Noctropolis	DA	89,90DM*
Novastorm	DA	79,90DM
Oldtimer	DV	84,90DM
Outpost	DV	84,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
Panzer General	EA	in Vorb.
Panzer General	DV	in Vorb.
PGA Tour Golf 486	DA	89,90DM
Phantasmagoria	DV	in Vorb.
Phantasmagoria	EA	in Vorb.
Phoenix Fighter	??	in Vorb.
Pinball Deluxe Edition	DA	74,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pirates Gold	DV	39,90DM
Police Quest 4	DV	79,90DM
Prince Symbol	EA	84,90DM
Privateer/Strike C.	DA	84,90DM
Quantum Gate	EA	99,90DM
Quest & Fun	DV	69,90DM
Quest for Glory 4	DV	79,90DM*
Railr. Tyc. Del./Civiliz.	DV	64,90DM
Rantrainer	DV	84,90DM
Ravenloft	DV	69,90DM*
Rebel Assault	DV	79,90DM
Retribution	DA	69,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	84,90DM
Saga of Aces	DA	84,90DM*
Sam & Max	DV	89,90DM
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Shadowcaster	DA	89,90DM
Sherlock Holmes	DV	89,90DM
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Sim City	DV	84,90DM
Sim Rain Forrest	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Skyrealms of Jorune	??	in Vorb.
Space Ace	??	in Vorb.
Space Hulk	DV	89,90DM
Space Quest Collect.	DA	84,90DM
Space Quest 6	DV	in Vorb.
Spellcasting Party P.	EA	69,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
Star Control 1&2	DA	44,90DM
Star Crusader	DV	84,90DM
-New Missions	DV	34,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek	DV	84,90DM
Star Trek Judgem. R.	DA	in Vorb.
Star Trek Next Gen.	DV	in Vorb.
Stonekeep	??	in Vorb.
Strike C./Privateer	DA	84,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
Subwar 2050	DV	89,90DM
Superkarts	DA	99,90DM*
Symbol (Prince)	EA	84,90DM
Syndicate Plus	DV	89,90DM
System Shock	DV	84,90DM*
Terminator Rampage	EA	69,90DM
TFX	DA	89,90DM
The Hidden Below	DA	69,90DM
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DA	79,90DM*
Transport Tycoon	DV	89,90DM
Turrican 2	DA	64,90DM*
UFO	DV	89,90DM
Ultima 8	DV	109,90DM
Ultimate Body Blows	DA	54,90DM*
Under a killing Moon	DV	99,90DM
Universe	DA	69,90DM
US Navy Fighters	EA	89,90DM
US Navy Fighters	DA	89,90DM*
Voyeur	??	in Vorb.
Wild Blue Yonder	DA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	79,90DM
Wing Commander Del.	EA	79,90DM
Wing Comm. III	EA	99,90DM*
Wing Comm. III Sp. E.	EA	119,90DM*
Wing Comm. III	DV	99,90DM*
Wings of Glory	DV	84,90DM*
Wizardry 6+7	DV	84,90DM
Woodruff	DV	in Vorb.
World Cup Golf	DA	79,90DM
World Cup Year `94	DA	69,90DM
World of Lemmings	DA	69,90DM*
Zeppelin	DV	84,90DM*

CD-ROM-Laufwerk		
Mitsumi FX 001 Double		259,90DM
Mitsumi FX 300 Triple		399,90DM

GRAVIS PC		
Analog		59,90DM
Analog Pro		69,90DM
Gamepad		44,90DM
Eliminator Gamecard		49,90DM
Phoenix		249,90DM

JOYSTICKS CH		
Mach I		44,90DM
Mach I Plus		54,90DM
Mach II		64,90DM
Mach III		74,90DM
Flightstick		89,90DM
Flightstick Pro		159,90DM
Virtual Pilot		159,90DM
Gamecard III Automatic		84,90DM

SOUNDBLASTER		
2.0 Deluxe		114,90DM
Pro Value		159,90DM
16 Value Edition		214,90DM
16 Multi CD ASP		349,90DM
16 SCSI-2		364,90DM
16 SCSI-2 ASP		424,90DM
Wave Blaster		319,90DM

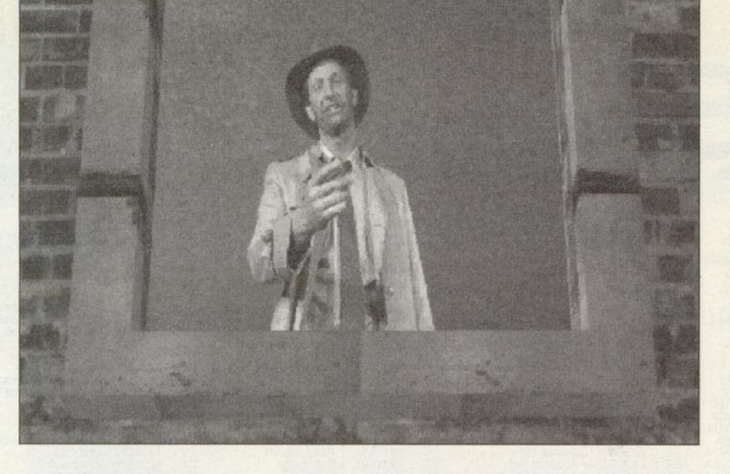
COMMODORE AMIGA		
7 th Sword of Mendor	DA	64,90DM*
1869	DV	69,90DM
Alien 3	DA	49,90DM
Alienbreed Sp. Ed	EA	29,90DM
Alienbreed 2	DA	49,90DM
Alienbreed 3	DV	39,90DM
Ambermoon	DV	79,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Apidya	DA	29,90DM
Apocalypse	DA	49,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Assassin Sp. Edition	DA	34,90DM
ATR-All Terrain Rac.	DA	49,90DM*
A-Train Classics	DV	44,90DM
Aufschwung Ost	DV	64,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Battle Team	DA	49,90DM
Battle Isle Data 2	DA	49,90DM
Bazooka Sue	DV	79,90DM*
Beneath a Steel Sky	DV	64,90DM
Benefactor	DA	49,90DM
Big Four	DV	64,90DM
Body Blows Galactic	DA	49,90DM
Bump¥n¥Burn	DA	54,90DM
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
Campaign 2	DA	74,90DM
Cannon Fodder 2	DA	64,90DM
Caribbean Desaster	DV	69,90DM*
Chartbreaker	DV	64,90DM*
Chaos Engine	DA	49,90DM
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	74,90DM
Cool Spot	DA	59,90DM
Das schwarze Auge	DV	74,90DM
Dawn Patrol	DV	69,90DM*
Death or Glory	DV	84,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM*
Der Patrizier	DV	69,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	79,90DM*
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	49,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM*
Dune 2	DV	59,90DM
Dungeon Master 2	??	in Vorb.
Eishockey Manager	DV	74,90DM
Elfmania	DA	49,90DM
Elisabeth I	DV	in Vorb.
Elite 2	DV	59,90DM
Evasive Action	DA	54,90DM*
Eye of the Beholder 1	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	79,90DM
F-117 Nighthawk	DA	39,90DM
Fields of Glory	DV	69,90DM
FIFA Int. Soccer	DV	49,90DM*
Flashback	DV	64,90DM
Flight of the Amaz. Q.	DV	74,90DM*
Formula 1 Grand Prix	DA	39,90DM
Gobliins 2	DV	74,90DM
Gobliins 3	DV	69,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
Heimdall 2	DA	64,90DM
Hired Guns	DA	64,90DM
History Line 14/18	DV	49,90DM
Hot Numb. Pent. Del.	DA	59,90DM
Impossible Mission	DA	69,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Int. Sensible Soccer	DV	39,90DM
Ishar 2	DV	59,90DM
Ishar 3	DV	64,90DM
Jurassic Park	DV	64,90DM
K 240	DA	54,90DM
Kick Off 3	DV	49,90DM
Kingpin	DA	29,90DM*
Kings Quest 6	DV	64,90DM
Kind of Magic	DV	69,90DM
Lemmings 2	DA	39,90DM
Lemmings 3	DA	54,90DM*
Lionheart	DA	59,90DM
Lollypop	DA	64,90DM*
Lords of Power	DA	74,90DM
Lord of the Realms	DV	64,90DM
Lost Vikings	DV	64,90DM
Lothar Matth‰us	DV	64,90DM
Lothar Matth‰us II	DV	in Vorb.
Lotus Comp. (1 - 3)	DA	59,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	79,90DM
M1 Tank Platoon	DA	39,90DM
Mad News	DV	69,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Mad TV	DV	39,90DM
Micro Machines	DA	49,90DM
Monkey Island	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
Mr. Nutz	DA	49,90DM
Oldtimer	DV	69,90DM*
Otto Rehagel Soccer	DA	64,90DM
Overlord	DA	64,90DM*
Penthouse Deluxe	DV	59,90DM
Perihelion	DV	49,90DM
Pinball Edition	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pirates	DA	34,90DM
Pizza Connection	DV	79,90DM
Premier Manager 3	??	in Vorb.
Quarter Pole	DV	64,90DM*
Reach for the Skies	DA	39,90DM
Reunion	DV	in Vorb.
Rings of Medusa Gold	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DA	69,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rorkes Drift	??	in Vorb.
Rüsselsheim (Detroit)	DV	64,90DM
Ruff & Tumble	DA	49,90DM
Seek & Destroy	DA	39,90DM
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sens. Soccer Int.	DV	39,90DM
Seventh Sword of M.	DA	64,90DM*
Sierra Soccer	DV	49,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Life	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer	DA	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	69,90DM*
Skidmarks	DA	49,90DM
Soccer Kid	DA	64,90DM
Software Manager	DV	69,90DM
Spaceward Ho !	DV	69,90DM
St. Thomas	DV	49,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Star Crusader	DV	64,90DM*
Stardust Spec. Edition	DA	29,90DM*
Starlord	DV	69,90DM
S.U.B.	DV	59,90DM*
Syndicate	DV	64,90DM
Team 17 Coll. Vol. 1	Da	59,90DM
The Chaos Engine	DA	49,90DM
The Lost Vikings	DV	64,90DM
The 7 th Sw. of M.	DA	64,90DM*
Theme Park	DV	54,90DM*
Top Gear 2	??	in Vorb.
Tornado	DA	69,90DM
Tower Assault	DA	39,90DM*
Traps'n'Treasures	DV	64,90DM
Turrican 3	DA	64,90DM
UFO	DV	69,90DM*
Universe	DV	54,90DM
Uridium 2	DA	49,90DM
Vital Light	DA	64,90DM*
Wing Commander 1	DV	49,90DM
Winter Olympics	DA	64,90DM
World Cup USA '94	DV	54,90DM
World of Lemmings	DA	54,90DM*
WWF European Ramp.	EA	29,90DM
Zeppelin	DV	69,90DM*
Zero	DV	64,90DM*
Zool	DA	19,90DM
Zool 2	DA	49,90DM
Zonked	DA	44,90DM*

JOYSTICKS GRAVIS AM		
Switch		59,90DM
Gamepad		39,90DM

AMIGA 1200/4000		
1869	DV	69,90DM
Aladdin	DA	54,90DM*
Alienbreed 2	DA	59,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Banshee	DA	49,90DM
Body Blows	DA	34,90DM
Body Blows Galactic	DA	59,90DM
Brian the Lion	DA	49,90DM
Bump¥n¥Burn	DA	54,90DM*
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
Burntime	DV	79,90DM
Chaos Engine	DA	49,90DM
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	69,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM*
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM*
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM*
Dungeon Master 2	??	in Vorb.
Elfmania	DA	49,90DM*
Fields of Glory	DV	69,90DM
Gunship 2000	DA	69,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
Heimdall 2	DV	64,90DM
Impossible Mission	DA	69,90DM
Int. Sensible Soccer	DV	39,90DM
Ishar 3	DV	64,90DM
James Pond Comp.	DA	in Vorb.
Jungle Strike	DA	in Vorb.
Jurassic Park	DV	64,90DM
Kick off 3	DV	64,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM*
Lemmings III	DA	54,90DM
Lion King	DA	54,90DM*
Litil Divil	EA	54,90DM
Magic of Endoria	DV	64,90DM*
Morph	DA	64,90DM*
Oldtimer	DV	69,90DM*
Overlord	EA	64,90DM*
Penthouse Deluxe	DV	59,90DM
Pinball Fantasies	DV	59,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Reunion	DV	in Vorb.
Rise of the Robots	DA	69,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim	DV	64,90DM
Second Samurai	DA	64,90DM
Sim City 2000	DV	79,90DM
Sim Life	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Skeleton Krew	DA	in Vorb.
Star Trek	DV	69,90DM
SUB	DV	54,90DM*
Subwar 2050	DV	69,90DM*
Super Stardust	DA	54,90DM
The Chaos Engine	DA	49,90DM
TFX	DV	69,90DM*
Theme Park	DV	64,90DM
Top Gear 2	??	in Vorb.
UFO	DV	69,90DM
Vital Light	DA	64,90DM*
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

AMIGA CD 32		
Alienbr. Sp. E.+Qwak	DA	49,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM*
Arabian Nights	DV	49,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM*
ATR All Terrain Rac.	DA	49,90DM*
Banshee	DA	54,90DM
Battle Chess	EA	54,90DM
Battletoads	DA	49,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	54,90DM*
Bump¥n¥Burn	DA	54,90DM*
Chaos Engine	DA	59,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
Disposable Hero	DA	59,90DM
Donk	DA	59,90DM
Dragonstone	DA	64,90DM*
Dreamweb	DV	69,90DM*
Emerald Mines	DA	34,90DM
Evasive Action	DA	54,90DM*
Fields of Glory	DV	64,90DM
Fire & Ice	DA	49,90DM
Formula One GP	DA	in Vorb.
Fury of the Furries	DA	59,90DM
Golden Collection	??	in Vorb.
Gunship 2000	DA	69,90DM
Heimdall 2	DA	64,90DM
Impossible Mission	DA	64,90DM
James Pond Comp.	DA	in Vorb.
Jungle Strike	DA	in Vorb.
Jurassic Park	DV	64,90DM*
Kick off 3	DV	in Vorb.
Lemmings	DA	49,90DM
Litil Divil	??	in Vorb.
Lost Vikings	EA	54,90DM
Lotus Triology	DA	59,90DM
Manch. United PLC	DA	64,90DM*
Mega Race	DA	in Vorb.
Oldtimer	DV	74,90DM*
Out to Lunch	DA	49,90DM
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pirates ! Gold	DA	64,90DM
Project X+F 17	DA	49,90DM
Rise of the Robots	DA	64,90DM*
Seek & Destroy	DA	49,90DM
Sens. Soccer Int.	DA	49,90DM
Simon the Sorcerer	DA	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Skeleton Krew	DA	in Vorb.
Soccer Kid	DA	64,90DM*
Speedball 2	??	in Vorb.
Subwar 2050	DV	64,90DM*
Superfrog	DA	34,90DM
Super Stardust	DA	54,90DM*
TFX	DA	69,90DM*
The Chaos Engine	DA	59,90DM
The Lost Vikings	EA	59,90DM
Theme Park	DV	in Vorb.
Top Gear 2	??	in Vorb.
Tower Assault	DA	54,90DM*
Ufo	DV	64,90DM
Ultimate Body Blows	DA	59,90DM
Universe	DV	54,90DM
Uridium 2	??	in Vorb.
Vital Light	DA	64,90DM*
Zool	DA	59,90DM
Zool 2	DA	59,90DM





im Wirlpoolraum mit Wasser füllt . Dieses füllt Ihr nun in die Wandvase, um den Korken nach oben schwimmen zu lassen. Wiederholt diese Prozedur, bis Ihr den Korken habt. Untersucht diesen, um den Draht abzunehmen. Mit diesem Draht öffnet Ihr die verschlossene Schublade im Schlafzimmer und nehmt den Schnürsenkel. Geht nun in den Raum mit dem Flügel und nehmt den Deomagneten von der Wand. Kombiniert diesen mit dem Schnürsenkel und benutzt ihn dann mit dem Schraubenzieher unter dem Bodengitter im Wirlpoolraum. Mit dem so erhaltenen Schraubenzieher öffnet Ihr nun den Gitterrost und entnehmt die Filmrolle, die Ihr mit dem Entwickler aus dem Kraftfeld des Elektronikshops sofort entwickelt und Frannie gebt. Wenn Ihr diese nun erneut über das Verbrechen befragt, gibt sie Euch Auskunft. Redet mit Beek und danach mit Bug, wobei Ihr aggressiv vorgehen solltet, bis dieser den Colonel erwähnt, zu dem Ihr sofort reist.

Tag 4

Im Haus der Countess benutzt Ihr die glänzende Folie mit dem Vogel, der auf dem Kronleuchter sitzt. Nehmt die Zigarettendose, die dieser fallen läßt und untersucht diese, um die Zigarette zu erhalten. Nehmt die Armbanduhr vom Kaminsims und untersucht diese, um das Geheimfach zu finden. Daraufhin nehmt Ihr die Papierschnipsel aus dem Mülleimer und setzt diese zusammen, bis Ihr den folgenden Briefausschnitt vorliegen habt:

- circumstances –
- s are progressing smoothly
- delighted to hear that Murphy was able
- the final piece of our puzzle. He probably doesn Ut
- we repaid him by not killing him immidiately.
- he gets too nosy, donUt be afraid to deal with
- meantime, go to the bastion of sanctity and

Reist zum Büro des Colonel, bewegt die Vase ganz rechts im Regal und nehmt die Disk, welche Ihr in den Computer einlegt. Bewegt nun die Zeitschriften vor der Tür und nehmt den Zettel, der darunter liegt. Sprecht mit Melahn, um von dieser den Aktenschrankschlüssel zu erhalten, welchen Ihr auch sofort benutzt, um die Akten an sich zu nehmen. Mit der Kombination von Melahns Zettel öffnet Ihr den Safe und nehmt das Buch. Kombiniert Ihr dieses mit den Akten, um sie zu entschlüsseln. Fahrt zum Motel und anschließend zum GRS.

Betretet dort das R&D-Büro und schaut den Comuter an. Nehmt den Baseball-Wimpel von der Wand und untersucht ihn. Mit der so erhaltenen Access-Card loggt Ihr Euch in den Computer ein. Nehmt nun noch den Schraubenschlüssel vom Boden auf. Falls in diesem Raum das Security eye erscheint, duckt Ihr Euch zwischen Mülleimer und Wand und wartet, bis es wieder verschwindet. Betretet nun das Supervisorbüro. Öffnet mit dem Schraubenschlüssel das Gitter in der Tür der Sicherheitskammer und schickt den Geigger durch die enstandene Öffnung. Nehmt die Minidisk vom Schreibtisch der Sicherheitskammer, die CD und die Accesscard aus den Schreibtischschubladen. Verlaßt den Sicherheitsbereich und nehmt Eva Schanzees Computerkarte, welche an der Innenseite der Schreibtischstütze befestigt ist und startet mit dieser den Computer. Geht zurück in das R&D-Büro und nehmt dort das Mini-TV von einem der Schreibtische. Geht in den Konferenzraum und nehmt dort den Laserdiskplayer aus der Schreibtischschublade. Sucht jetzt Tuckers Büro auf und kombiniert das Mini-TV mit dem Laserdiskplayer und legt dann die CD ein. Aus einer der Schreibtischschubladen nehmt das Streichholz. Schaltet nun das Gerät neben dem Safe ein und benutzt die Mini-TV-Laserdiskplayer-Kombination mit dem Mikrophon. Wenn sich der Safe geöffnet hat, müßt Ihr Euch beeilen, die Papierfetzen aus dem Mülleimer, die Buddastatue und das Videoband zu nehmen. Nehmt nun noch den Zettel aus der Schreibtischschublade und geht in das Supervisorbüro. Öffnet dort den Safe mit der Kombination vom Zettel und nehmt das Virenpulver heraus. Untersucht die Budda-Statue und versteckt den gefundenen Winterchip im Geheimfach ihrer Uhr. Betretet den Konferenzraum und nehmt den Schlüssel von der schmalen Ablage auf der linken Seite. Öffnet mit diesem Schlüssel den Schrank unter dem Fernseher und schaut Euch den Videorecorder an. Legt die Videokassette ein und schaltet die auf dem Tisch liegende Fernbedienung ein. Nach der folgenden Videosequenz reist zurück in Tex Büro.

Tag 5

Setzt den in Tuckers Safe gefundenen zerrissenen Zettel zusammen:

"Brother Marcus:
We are seekers of purity who will abide no defect in ...".

Reist nun zur Bastion, wo Ihr Euer Cameleon anschaut, welches sich in der Haupthalle direkt vor Euch befindet; betretet die Haupthalle aber noch nicht. Schaut Euch die Vase an und nehmt das Bungeeseil, den Edelstein aus dem Auge des Wandgemäldes und die Klammer. Verbindet daraufhin die Klammer mit dem Seil und ladet die so erstellte Schleuder mit dem Edelstein. Nachdem Ihr die Vase mit der Schleuder beschossen habt, betretet Ihr die Haupthalle durch den großen Durchgang in der Nähe des Haupteingangs, kombiniert die Zigarette mit dem Virenpulver, zündet sie mit dem Streichholz an und vertauscht die virenverseuchte Zigarette mit der auf dem Tisch liegenden. Nachdem Cameleon sein Leben ausgehaucht hat, verschiebt den Schild an der rechten Wand und legt den Schalter dahinter um, um Alaynah aus dem blauen Kraftfeld zu befreien. Unterhaltet Euch nun so lange mit Alaynah, bis diese den Broken Skull erwähnt und reist sofort dorthin. Gebt dort der Barkeeperin die 100$-Note und wählt Antwort A oder B. Da Ihr scheinbar einen Token braucht, reist Ihr zum Motel, wo Ihr Alaynah über diesen ausfragen. Geht nun zu Rook und fragt ihn nach dem Silberdollar, welchen Ihr kurz darauf der Barkeeperin des Broken Skull als Token geben. Wählt nun Satz B und spielt Ferrelltte (1. Mal: obere, 2. Mal: mittlere, 3. Mal: untere, 4. Mal: untere). Nachdem Ihr gewonnen habt, sprecht Ihr erneut mit der Barkeeperin, wobei Ihr Euch neugierig gebt und dann das Spezialgetränk trinken.

Tag 6

Öffnet die Tür rechts im Raum und nehmt die brennbare Flüssigkeit an Euch. Durchsucht nun den Raum und nehmt die Harke, den Stein und den Feuerstein an Euch. Versteckt die Harke in dem Blätterhaufen vor der Eingangstür und schüttet etwas von der Brennflüssigkeit darüber. Kombiniert den Stein mit dem Feuerstein und dann mit dem Blätterhaufen. Betretet nun den Stasisraum und erweckt Eva durch folgende Schritte:

- Temperatur erhöhen
- Sauerstoff (Oxygen) erhöhen
- Epinephrine (Adrenalin) drücken
- Elektroschock
- Temperatur erhöhen
- Sodium-Pentatol drücken
- Epinephrine (Adrenalin) drücken
- Sauerstoff erhöhen
- Temperatur erhöhen
- Sauerstoff erhöhen
- Epinephrine (Adrenalin) drücken
- Sodium-Bicarbonat drücken

Lest nach dem Gespräch mit Eva den Zettel und geht zum Observatorium, wo Ihr den Schrank an der Wand mit dem Schlüssel von Eva öffnen, die Links986-Packung beiseiteschiebt und den Computer nehmt. Nehmt nun das Glas auf dem Tisch, untersucht es und geht das Rohrstück vor dem Residential-Decks-Eingang holen. Verschiebt die Blume in der rechten Ecke und öffnet die Bodenplatte mit dem Rohr. Nehmt nun das Computerkabel, verbindet es mit dem Minicomputer und drückt den Knopf neben der Tür mit Hilfe des Strohhalms. Verbindet das erscheinende Terminal mit Eurem Minicomputer, nachdem Ihr den Winterchip in ihn eingesetzt habt.

Nun folgt eine der besten Videosequenzen des gesamten Spiels, in der Ihr seht, wie einfach es ist, die Welt zu retten. Bleibt uns noch zu hoffen, daß Access bald einen würdigen Nachfolger rausbringt.



Großhandel für Computerspiele und Zubehör

- PC
- CD ROM
- AMIGA
- JAGUAR
- MEGA DRIVE
- SNES
- 3DO

Bitte nur Händler-anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Titel	PC	CD-ROM
1942 - The Pacific Air War /dt	91,95	*94,95
Aces of the Deep /dt	**84,95**	**84,95**
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	79,95	—,—
Aces over Europe /dt	69,95	—,—
Alone in the Dark 3 /dt	V.mö.	V.mö.
Anstoss + World Cup Edition /dt	79,95	79,95
Armored Fist /dt	94,95	94,95
Battle Bugs /dt	**69,95**	**85,95**
Battle Isle & Data Disk. /dt	73,95	—,—
Battle Isle 2 /dt	**79,95**	**85,95**
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	**—,—**	**49,95**
Beneath a Steel Sky /dt	64,95	79,95
Blackhawk /dt	85,95	—,—
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**—,—**
Burning Steel 2 /dt	94,95	89,95
Cannon Fodder 2 /dt	**62,95**	**—,—**
Civilization + R. Tycoon Deluxe /dt	—,—	63,95
Colonization /dt	**89,95**	**89,95**
Comanche /dt	74,95	74,95
Creature Shock /dt	**—,—**	**94,95**
Cyberwar /dt	—,—	99,95
Das Schwarze Auge /dt	79,95	67,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**76,95**	**77,95**
Dawn Patrol /dt	89,95	89,95
Day of the Tentacle /dt	94,95	99,95
Death or Glory /dt	84,95	—,—
Der Clou! /dt	79,95	79,95
Der Clou! - Profi Diskette /dt	44,95	44,95
Descent /dt	V.mö.	V.mö.
Die Höhlenwelt-Saga /dt	**—,—**	**89,95**
Die Siedler /dt	79,95	—,—
Discworld /dt	76,95	89,95
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dragon Lore /dt	**—,—**	**64,95**
Earthsiege /dt	**V.mö.**	**89,95**
Ecstatica /dt	76,95	89,95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—,—	96,95
F-14 Fleet Defender Plus /dt	94,95	94,95
Falcon Gold /dt	—,—	94,95
FIFA International Soccer /dt	**64,95**	**69,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	—,—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	63,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95	69,95
Indy Car Racing /dt	**54,95**	**—,—**
Indy Car Racing Paint Kit	29,95	—,—
Indy Car Racing Track Pack /dt	29,95	—,—
Inferno /dt	**V.mö.**	**99,95**
International Tennis Open /dt	—,—	79,95
KA-50 Hokum /dt	V.mö.	V.mö.
King`s Quest Edition 1-6 /dt	—,—	87,95
King`s Quest 7 /dt	**—,—**	**99,95**
Legend of Kyrandia 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Lemmings 3 /dt	61,95	66,95
Little Big Adventure /dt	**—,—**	**89,95**
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95	—,—
Mad News /dt	79,95	—,—
Mad News - Extrablatt Data Disk. /dt	29,95	—,—
Magic Carpet /dt	**—,—**	**89,95**
Master of Magic /dt	**89,95**	**89,95**
Myst /dt	—,—	89,95
NASCAR Racing /dt	**74,95**	**84,95**
NHL Hockey ´95 /dt	**—,—**	**79,95**
Noctropolis /dt	—,—	94,95
Novastorm /dt	—,—	82,95
Oldtimer /dt	—,—	79,95
Panzer General	74,95	74,95
PGA Tour Golf 486 /dt	**—,—**	**94,95**
Pinball Dreams de Luxe /dt	—,—	77,95
Pinball Fantasies /dt	59,95	—,—
Pizza Connection /dt	81,95	—,—
Power Drive /dt	59,95	59,95
Privateer & Strike Commander /dt	**—,—**	**89,95**
ranTrainer /dt	89,95	94,95
Rebel Assault /dt	—,—	87,95
Retribution /dt	69,95	69,95
Rise of the Robots /dt	**77,95**	**86,95**
Sam & Max /dt	94,95	99,95

0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

Titel	PC	CD-ROM
Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95
Sim City 2000 /dt	89,95	89,95
Sim Classics /dt	71,95	—,—
Simon the Sorcerer /dt	92,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Space Federation /dt	**—,—**	**71,95**
Space Quest Edition 1-5 /dt	—,—	87,95
Star Trek Technical Manual	—,—	96,95
System Shock /dt	**79,95**	**87,95**
Tie Fighter / kompl. dt	99,95	—,—
Theme Park /dt	**79,95**	**81,95**
Transport Tycoon /dt	**89,95**	**89,95**
Ultimate Body Blows /dt	54,95	54,95
Under a killing moon /dt	**—,—**	**99,95**
U.S. Navy Fighters /dt	**—,—**	**89,95**
Voyeur /dt	—,—	89,95
Warcraft /dt	**—,—**	**85,95**
Wing Commander 1 + 2 /dt	—,—	66,95
Wing Commander Armada /dt	69,95	79,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
World Cup Golf /dt	—,—	76,95
X-Wing Compilation /dt	**74,95**	**74,95**

MEGA - HITS

Titel	Preis
Bundesl. Manager Hattrick /dt	*75,-- PC*
King`s Quest 7 /dt	*99,-- CD*
Legend of Kyrandia 3 /dt	*79,-- CD*
Little Big Adventure /dt	*89,-- CD*
Magic Carpet /dt	*89,-- CD*
Master of Magic /dt	*89,-- PC + CD*
NASCAR Racing /dt	*75,-- PC / 85,-- CD*
Under a killing moon /dt	*99,-- CD*
Wing Commander 3 /dt	*99,-- CD*

ZUBEHÖR

Artikel	Preis
2-Player Joystick-Kabel analog	*19,95*
Gravis analog Joystick PC	*57,95*
Gravis analog Joystick Pro PC	*69,95*
Gravis Game Pad PC	*44,95*
Gravis Game Port PC	*49,95*
Sound Blaster Pro Value Edition /dt	*169,00*
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	*219,00*
Sound Blaster 16 Multi CD /dt	*289,00*
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	*359,00*
Screenbeat Aktiv-Boxen	*34,95*

Sonder-Angebote:

Titel	Disk.	CD
A-Train + Construction Set /dt	42,95	—,—
Dune 2	27,95	—,—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95	—,—
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	23,95
Leisure Suit Larry 2 o. 3 /dt	je 25,95	—,—
M1 Tank Platoon /dt	26,95	23,95
Pirates! /dt	24,95	23,95
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Police Quest 1 /dt	29,95	23,95
Police Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	—,—
Railroad Tycoon	29,95	29,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
Silent Service 2	29,95	29,95
Space Quest 1 /dt	29,95	23,95
Space Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	25,95	—,—
Ultima Underworld	34,95	—,—
Ultima 6	25,95	—,—
Ultima 7 /dt	35,95	—,—
Wing Commander	25,95	—,—

So könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Hängender Sound

Was ich bei Deinen Lösungen der SB-Karte vermißt habe (siehe Ausgabe 11/94), ist folgendes: Im Setup des Computers die Turbo-Switch-Funktion abschalten. Plötzlich liefen bei mir alle Spiele, die vorher hingen, einwandfrei ("X-Wing", "Ultima 8").

Herbert Grabner, A-St. Wolfgang

Die Option gibt es zwar nicht bei allen Motherboards, aber stellvertretend für diejenigen, die über solch eine Option verfügen, ein herzliches Dankeschön für diesen Tip.

Falscher Port bei Sony

Bei meinem CD-ROM-Laufwerk CDU33A von Sony stimmt die im Treiber angegebene Adresse nicht mit der tatsächlichen überein. Diese Adresse muß mit dem DOS-Edit oder einem anderen in der CONFIG.SYS von Hand geändert werden.

Der von Sony vorgegebene Zahlenwert ist 340, dieser muß auf 320 gesenkt werden.

Möglicherweise kann mit Hilfe dieser Information der eine oder andere Sony-Benutzende seinen Computer vor dem Aufhängen retten und sein CD-ROM-Laufwerk zum Laufen bringen.

Renate Rudolf, Essen

Solch ein "Druckfehler" in einem Handbuch kann einen schon zur Weißglut treiben. Auch an Dich ein dickes Dankeschön für diesen Hinweis.

Rätselhafte Warnung

Ich besitze einen 486SX/33-Computer mit einer 260-MByte-Festplatte, 4 MByte RAM und einem 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk, den ich vor kurzer Zeit wegen eines BIOS-Problems zur Reparatur gebracht habe. Seitdem habe ich ein Problem: Jedesmal, wenn ich mein Betriebssystem neu auf die Festplatte installiere, erscheint mit einem Warnton folgende Meldung:

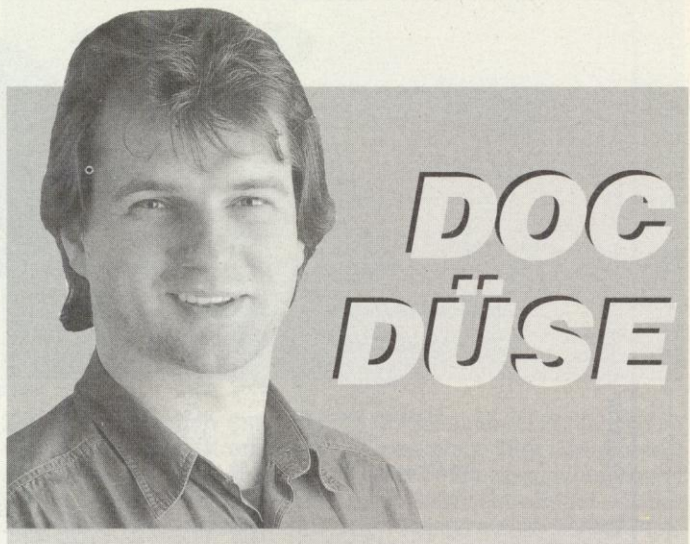
!!!WARNING!!!
Disk Boot sector is to be modified
Type "Y" to accept, any key to abort

Ich kann dann zwar immer mit "Y" bestätigen und mein Betriebssystem wird einwandfrei installiert, aber es nervt doch schon, wenn diese Meldung erscheint.

David Grieger, Heilgenhausen

Normalerweise sollte es, außer bei einem Wechsel zu einem neuen System, nicht so oft vorkommen, daß man ein Betriebssystem neu installiert. In Deinem Fall solltest Du allerdings froh sein, daß diese Meldung erscheint. Es handelt sich dabei schlichtweg um einen Schutz vor Computerviren. Computerviren haben nämlich die unangenehme Eigenschaft, sich in fremde Programme "hineinzukopieren", auf daß sie sich dadurch verbreiten können. Dazu benutzen einige Varianten aber nicht nur die Programme auf der Festplatte, sondern auch den sogenannten "Boot Sektor". Dieser enthält ein kleines Programm, das beim Einschalten des PCs nichts anderes unternimmt, als das DOS zu laden und zu starten. Wenn in diesem Programm ein Virus sitzt, hat er natürlich die besten Möglichkeiten, sich zu verbreiten.

Dieses Boot-Sektor-Programm muß natürlich erst einmal installiert werden, und das passiert bei der Installation des Betriebssystems. Der Inhalt des Boot-Sektors muß dazu verändert werden, er wird mit dem Boot-Programm überschrieben. Auch Viren verändern den Inhalt des Boot-Sektors, nämlich, um ihren eigenen Programmcode dort hinein zu schreiben. Die Meldung, die angezeigt wird, ist schlichtweg eine Erinnerung, daß jetzt der Boot-Sektor beschrieben wird. Während der Installation muß er natürlich verändert werden. Wenn diese Meldung dagegen zu einer anderen Gelegenheit auftaucht, kannst Du relativ sicher sein, daß sich dort jemand unbefugten Zugang verschaffen will. Und das ist in den meisten Fällen ein Virus.



Der Artikel über die Spieleprogrammierung scheint wie eine Bombe eingeschlagen zu haben. Binnen kurzem wurde die Redaktion mit Briefen und Anfragen überflutet (siehe Ullis "Power-Post"-Briefe), deren Tenor in etwa heißt: "Welche Programmiersprache ist die geeignetste" oder "Wie programmiere ich die VGA- oder die Sound-Karte". Solche Informationen lassen sich auf wenigen Seiten nicht erschöpfend wiedergeben. Spieleprogrammierung läßt sich im allgemeinen nicht in ein Schema pressen, sonst wären Spiele wie "Magic Carpet" oder "System Shock" nie entstanden. Es hängt eben von der Genialität des jeweiligen Designers, Programmierers, Grafikers und Musikers ab, ob ein Spiel gut wird. Die Erfahrungen dafür sammelt man mittels "normaler" Lehrbücher. Man muß dann nur noch so viel Phantasie haben, das Ganze auf die Entwicklung eines Spiels beziehen zu können. Viel Spaß beim Lesen,

Euer Henrik.



Sound Canvas DB

Nachdem ich Euren Soundkarten-Test in Ausgabe 9/94 gelesen hatte, habe ich mir die "Sound Canvas DB" gekauft. Ich habe mit der Karte jedoch das gleiche Problem, das Ihr in Eurem Test (auf Seite 126) bei der "media FX" beschreibt. Die Sounds bleiben öfters "hängen". Dieser Effekt tritt besonders oft bei "Tie Fighter" und dem berühmten ID-Software-Spiel auf. Auch nach Beenden des Spiels ist der Fehler noch vorhanden, sogar ein Reset über die Tastatur bringt die hängende Karte nicht zum Schweigen. Die Sound Canvas DB ist bei mir auf einer "Sound Blaster 16 Basic Edition" montiert.

Meine Frage: Liegt der Fehler bei der Software, ist die Sound Canvas DB defekt, beziehungsweise nicht kompatibel zu General MIDI oder liegt der Fehler gar bei der Sound-Blaster-Karte? Soll ich die Sound Canvas DB umtauschen?

Markus Fabian, Hannover

Ohne Nennung des Kartennamens hätte ich spontan tatsächlich auf eine der ersten Versionen der "media/FX" getippt. Allerdings erreichen mich in letzter Zeit mehrerer solcher Briefe, so daß ein Anruf bei Creative Labs und bei Roland fällig war. Beide Firmen können sich das Verhalten in diesem Fall nicht erklären, benachrichtigen mich aber, wenn es etwas zu vermelden gibt. Beide haben allerdings von einer Unstimmigkeit bei der AWE32-Karte berichtet, die in Deinem Fall aber nicht zutrifft.

Rein logisch gedacht, könnte ich mir allerdings folgendes vorstellen: Der Musik-Gigant Roland wird kaum die SCD-10- und SCD-15-Pakete herstellen, wenn nicht 100prozentig genaue Beschreibungen der Wave-Ports der Sound-Blaster-Karten verfügbar waren. Die müssen zwangsläufig vom Erfinder des Wave-Ports, nämlich von Creative Labs, stammen. Vielleicht hat Creative Labs irgendwann einmal die Funktion des Ports bei einem Neu-Design, der Sound-Blaster-Chips, wenn auch unbewußt, verändert. Eine Elektronik nimmt aber Änderungen, auch wenn sie nur gering sind, ziemlich übel. Die SCD-10-Karten sind natürlich nach den unveränderten Beschreibungen gebaut. Und schon kommt es zu den von Dir beschriebenen Effekten. Dagegen würde tatsächlich nur ein Umtausch helfen. Allerdings nicht der SCD-10, dafür sind die Sounds einfach zu gut. Vielleicht siehst Du Dich anstelle der SB16-Karte nochmal nach anderen Karten mit einem Wave-Port um.

Beim Sound Blaster AWE 32 gab es in Verbindung mit dem SCD-10-Paket allerdings tatsächlich ein Problem. Der AWE-Blaster gibt nämlich ein Reset-Signal nicht korrekt an eine Karte am Wave-Port weiter. Alte SCD-10-Karten hatten damit Schwierigkeiten. Inzwischen hat Roland bei neueren SCD-10-Paketen dieses Problem durch den Austausch eines Bauteils auf der SCD-10-Karte behoben. Wer noch eine alte Karte erwischt hat und mit diesem Problem kämpft, kann die Karte bei Roland in Norderstedt bei Hamburg einschicken. Dort wird das Bauteil dann ausgetauscht. Beim SCD-15-Paket gab es dagegen nie Schwierigkeiten.

Grafikbedarf

In meinem Brief geht es um Grafiken und deren Bearbeitung. Was nützen die besten Einfälle ohne das nötige Grafikzubehör? Genau vor diesem Problem stehe ich nun und hoffe, daß Du mir helfen kannst ("Sie sind der Doc, Doc!"). Ich würde gerne wissen, welchen Farbscanner und welchen Laserdrucker Du mir empfehlen kannst, die qualitativ gut, jedoch nicht allzu teuer sind ("Bin nur ein armer Schüler!"). Abschließend hätte ich gerne noch gewußt, ob man mit einem 105 mm breiten Scanner nur Bilder bis zu dieser Breite einscannen kann, oder ob das auch mit größeren Formaten möglich ist. Joachim Sowa, Heidelberg

Beinahe hätte ich beim Thema Farbscanner auf Modelle der Firmen Hewlett Packard, Epson oder Microtek verwiesen. Dein Hinweis mit "armer Schüler" und "105 mm Breite" haben mich gerade noch bremsen lassen. Du sprichst hier also von Handscannern, Modellen, die man per Hand über die zu scannende Vorlage führt, und nicht die sogenannten "Flachbett"-Scanner, die wie ein Fotokopiergerät die Vorlage selbst abtasten.

Ich muß allerdings gestehen, daß Deine Anfrage hier nicht ganz an der richtigen Stelle ist, denn mit Scannern und Laserdruckern haben wir hier in der *POWER PLAY*-Redaktion wenig zu tun. Im Regen stehen lassen will ich Dich allerdings auch nicht: Zunächst einmal solltest Du von Farbscannern im Handy-Format keine Qualitätswunder im Vergleich zu teuren Flachbett-Scannern erwarten. Breitere Vorlagen kann man natürlich scannen, und zwar in mehreren Bahnen. Die muß man dann nur paßgenau wieder zusammensetzen. Die Software mancher Scanner unterstützt sogar diesen Vorgang. Bei Laserdruckern hat in den letzten beiden Jahren dagegen ein erstaunlicher Qualitätswandel eingesetzt. Einen Super-Laserdrucker bekommst Du von der Firma NEC unter der Bezeichnung "Superscript 610" (rund 1000 Mark). Auch andere Firmen stellen inzwischen solche GDI-Drucker vor. Diese können zwar nur unter Windows vernünftig eingesetzt werden, sparen aber aus diesem Grund auch einiges an Technik ein, wodurch sie preisgünstiger als andere Modelle sind. Interessant wären für Dich wahrscheinlich auch farbige Tintenstrahldrucker, die mit den entsprechenden Papiersorten umwerfende Druckergebnisse liefern. Zu nennen wären hier die Drucker der "DeskJet"-Serie von Hewlett Packard sowie der "BJC 600" von Canon.

Universal-Board

1. In weiser Voraussicht habe ich mir vor anderthalb Jahren einen PC mit einem "3486 Universal System Board" gekauft. Damals noch mit einem 386/40 bestückt, soll dieses nun mit einem neuen Prozessor ausgerüstet werden. In dem Handbuch steht, daß Aufrüstmöglichkeiten für alle damals erhältlichen Prozessoren bestehen, also maximal bis zum 486/50. Daraus schließe ich, daß mein Board ohne weiteres eine Taktfrequenz von 50 MHz verträgt. Da ich einen neuen Prozessor haben möchte, stellt sich die Frage: welchen? Zuerst dachte ich an einen 486DX2/66, bin nun aber auf den 486DX2/80 von AMD aufmerksam geworden. Mich würde nun folgendes interessieren:

a) Läuft der DX2/80 extern (also auf dem Board) mit 40 MHz? Das würde bedeuten, daß mein Board nicht überlastet würde.

b) Paßt der DX2/80 in einen ganz normalen 486er Sockel?

c) Paßt auch der DX4/100 in einen solchen Sockel und läuft das Board dann mit 25 (da DX4) oder mit 50 MHz?

d) Wird der DX4/100 irgendwann wieder hergestellt, wenn Intels Geldgier in bezug auf den Pentium gestillt sein sollte?

e) Ist ein "Icecap" notwendig, wenn man so schnelle Prozessoren verwendet? Ich will ja nicht, daß er mir gleich nach der ersten Stunde durchbrennt.

Könnte es sich lohnen, auf einen neuen Prozessor zu warten? Was ist gerade in der Entwicklung? Können Sie mir eine Empfehlung bezüglich der richtigen Prozessorwahl geben (zum Beispiel DX4/75)?

2. Auf meinem Board ist ein VL-Steckplatz vorhanden. In der Werbung aller neueren Computersysteme wird als Bus-System immer VL-Bus angegeben. Sind diese neuen Modelle "busmäßig" nun ganz anders aufgebaut oder haben diese eben nur mehr als einen VL-Steckplatz? So gesehen hätte ich ja auch ein VL-Bus-System, aber halt nur einen VL-Steckplatz? Würden Sie mir eine VL-Grafikkarte oder eine VL-Controllerkarte als Belegung empfehlen? Wie würde man diesen Slot am sinnvollsten nutzen? Frank Stützle, Hechingen

Wie üblich das Ganze der Reihe nach:

1. Zunächst wäre es wichtig zu wissen, ob das Board sich tatsächlich wahlweise mit einem 386er oder einem 486er bestücken läßt. Manche Boards heißen nämlich einfach nur so, als ob sie mit einem 486er ausgerüstet werden können. Ein Blick ins Board-Handbuch klärt diese Frage.

a) Der Prozessor läuft extern tatsächlich mit 40 MHz. Sollte Dein Board tatsächlich mit einem 386er oder einem 486er bestückt werden können, dann müßte sich das Board beim 486er ebenfalls auf 40 MHz einstellen lassen. Schließlich läuft Dein 386er Prozessor von AMD im Moment auch mit 40 MHz. Aber dafür gibt es keine Garantie. Es müßten sich auf dem Board irgendwo Jumper oder DIP-Schalter entweder für den Takt oder für den Prozessortyp einstellen lassen. Wenn es diese nicht gibt, funktioniert's nicht.

b) Der DX2/80 vom AMD läßt sich wie ein DX2/66 von Intel in einen ganz normalen Sockel einsetzen.

c) Der DX4/100 paßt zwar in den Sockel, aber das sollte man um Himmels willen nicht machen! Der DX4/100 läuft nämlich nur mit 3,3 Volt, während die normalen Prozessoren mit 5 Volt laufen. Ohne eine DX4-Umschaltung auf dem Board würde ein DX4/100er also sofort wegsterben. Allerdings gibt es inzwischen auch einen DX4/100-Overdrive-Prozessor, für Boards, die mit dem 486DX/33 oder dem 486DX2/66 bestückt waren. Ist leider Intel-typisch unverschämt teuer (über 1100 Mark). Beide Prozessoren laufen extern mit einem Drittel des internen Taktes, also 33 MHz.

d) Interessante Theorie. Schließlich hat sich in der Praxis herausgestellt, daß ein Pentium/60 oder Pentium/66 ziemlich genau so schnell ist, wie der billigere DX4/100. Lassen wir uns überraschen, was passiert.

e) Einen "Icecap" benötigst Du bei den neueren Chips nicht. Ein Prozessor-Lüfter, also ein Ventilator, der direkt auf dem Chip-Gehäuse sitzt, tut es auch.

Im Moment ist eine ganze Reihe neuer Prozessoren in der Entwicklung. Einen Pentium-Ersatz von der Firma NexGen gibt es jetzt schon. Allerdings benötigt dieser Prozessor ein komplett neues Motherboard, da er zu Pentium nicht pin- oder funktionskompatibel ist. Auch von AMD ist ein Pentium-Ersatz in Form des "K86" in der Mache. Weiter bastelt Cyrix seit einer Weile an einem Prozessor namens "M1". Diese Chips wird man allerdings nicht vor 1996 kaufen können. Schließlich erwartet man von Intel zur CeBIT '95 einen Pentium mit 120 oder 150 MHz. Im Moment sollte man sich mit den vorhandenen Chips begnügen. Und die Wahl ist relativ einfach: So schnell wie möglich, sofern es der Geldbeutel zuläßt. Der DX4/75 ist von Intel eher für Notebooks gedacht. Ich würde privat einen DX4/100-Chip mit Board oder gleich einen Pentium/90 kaufen. Das kostet zwar mehr als eine Prozessor-Aufrüstung, aber dafür hat man voraussichtlich erst einmal 2 Jahre Ruhe.

2. Ob es sich bei Deinem "VL-Steckplatz" tatsächlich um einen VESA-Local-Bus handelt, sagt Dir Dein Board-Handbuch. In einen Local-Bus-Steckplatz gehört grundsätzlich als erstes immer eine Grafikkarte hinein.



SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Konkordiastr. 61 - 40219 Düsseldorf

Telefon: 0211/30 45 45 (MO - FR 10.00 - 17.30) -- Fax: 0211/39 10 10 (24 h)

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, OEM = CD ohne aufwendige Verpackung

Strategie

IBM DISKETTE:

Titel	Preis
5th Fleet US	119.00
Aid to Camp US	109.00
Battle of Brittain US	104.00
American Civil War I - III US	74.00
Carriers at War II US (SSG)	99.00
Conflict Corea US (SSI)	59.00
Genghis Khan II US	99.00
Global Domination US	94.00
Grandest Fleet US	99.00
Great Naval Battles II US	79.00
Harpoon Challenger Pack (enthält Harpoon I, 2 Battlesets & Harpoon-Battlebook) US	**79.00**
Harpoon II US	99.00
Harpoon II Battleset II US	**69.00**
Patton Strikes Back US	49.00
Perfect General Bundle (Perfect General & 2 Datadisks) US	**99.00**
Point of Attack US	69.00
Romance 3 Kingd. III US	99.00
Tigers on the Prowl US	119.00
Walls of Rome US	39,00
Warlords II US	99.00
Warlords II Scen. Builder US	89.00
White Death US	49.00
World War II - S. Pacific US	89.00

TOP-KNÜLLER!

SSI Award Winning Wargames
Sammlung mit vier SSI-Topspielen: Carrier Strike, Clash of Steel, War in Russia und Pacific War. Alle Spiele einzeln nicht mehr erhältlich. Disk oder CD-ROM nur 119.00

IBM CD-ROM

Titel	Preis
High Command US	69.00
Gettysburg US	119.00
Grandest Fleet US	99.00
Normandy- Crusade US	89.00

Rollenspiel&Adventure

IBM DISKETTE

Titel	Preis
Al Quadim US	89.00
Campaing Cartographer EV	119.00
Dungeon Designer EV	49.00
Dark Sun I US	49,00
Gateway II - Homeworld US	49.00
Lord of the Rings - Bundle (Lord of the Rings I & II) US	69.00
Metal & Lace US	84.00
Metal & Lace Upgrade US	12.00
Red Crystal US	99.00
Shadow Sorcerer DV	49.00
Star Flight II US	49.00
Spaceward Ho! US	39,00
Unlimited Adventures US	49,00
Wizardry Trilogie I - III US	99.00
Wizardry VI-VII DV	89,00

TOP-KNÜLLER!

Battletech Pak
Für jeden Battletechfreak ein Angebot der Spitzenklasse: Alle drei bisher erschienen Battletech Computerspiele in einer Box. Nur in Diskettenversion, US -Import nur 79,00
Neu! Auch auf CD-ROM nur 79.00

Gold Box
Die großartige Forgotten Realms-Saga von SSI in einer Box. Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance und Secret of the Silverblades. Original US-Version! 3.5"-Diskette nur 69.00

Gold Box II
Alle drei Teile der Krynn-Trilogie von SSI: Champions of Krynn, Death Knights of Krynn und Dark Queen of Krynn. Original US-Version. 3.5"-Diskette nur 69.00

Das Schwarze Auge

Titel	Preis
Schicksalsklinge CD-ROM	99.95
Schicksalsklinge Lösung	24.95
Schicksalsklinge Audio-CD	24.95
Sternenschweif Lösung	24.95

DSA-Tools - Die Spielleiterhilfe für das Schwarze Auge. Charaktergenerierung, Kampfsimulator, Datensammlungen und vieles mehr. Für Windows. 69.95

Ultima I - VI CD-ROM
Die ersten sechs Teile des Rollenspielklassikers von Origin auf einer CD. US-Version! nur 99.00

Ul. Underworld I&II CD-ROM
Das Rollenspiel, das seinerzeit neue Maßstäbe setzte. Beide Teile auf einer CD. US-Version! nur 99.00

IBM CD-ROM

Titel	Preis
Betrayal at Krondor US	79.00
Dragon´s Lair US	109.00
Gabriel Knight US OEM	59.00
Horde US	129.00
Inca US OEM	39.00
Indiana Jones IV US OEM	79.00
Ishar II DA	49.00
Lost in Time US	69.00
Psychotron US	99.00
Wizardry VI & VII DV	49.00

TOP-KNÜLLER!

Electronic Arts Top Ten Pack
Zehn Supergames auf CD-ROM, u. a. Chuck Yeager, Wing Commander II, Ultima VII, PGA-Tour Golf, Ultrabots, Seal Team u. v. m. US-Version! nur 109.00

The Goldtree Engine
Universelle Spielleiterhilfe für alle Rollenspiele. Als Spielleiter können Sie am Computer einen Dungeon oder eine Stadt erschaffen und mit NSCs oder Monstern bevölkern. Das Programm simuliert den Tagesablauf in Ihrer Stadt. Egal, wann und wo Ihre Spieler auftauchen - Sie wissen immer, was läuft! 3.5"-Diskette. US-Version

Titel	Preis
Goldtree Engine	109.00
Zusatzdisk: The Outer City	69.00

Lösungshilfen/Bücher

Titel	Preis
Dark Sun US	27.00
Falcon, Of. Combat Book US	42.00
Global Conquest US	48.00
Great War Planes (Red Baron, Aces of the Pacific) US	48.00
Harpoon Battlebook US	39.00
Lucasart Air Comb. Strat. US	39.00
Might&Magic Comp. US	39.00
Outpost US	39.00
Questbusters US	29.80
Seawolf US	39.00
Sim City 2000 US	39.00
Tie Fighter Strategy US	39.00
Ultima VIII US	29.80
Wizardry VI US	29.80
Wizardry VII US	32.00

Simulation

IBM DISKETTE

Titel	Preis
Aces of the Deep US	119.00
Air Combat Classics (Battlehawks 1942, Their Finest Hour, Secret Weapons o. t. Luftw.) US	79.00
Formula 1 Grand Prix DA	49.00
Star Crusader US	89.00
Pirates Gold DA	59.00
TFX DA	79,00

IBM CD-ROM

Titel	Preis
Aviator US	99.00
Falcon Gold US	119.00
Formula 1 Grand Prix DA	49.00
Rebel Assault dt. Untertitel	99.00
Shuttle US	49.00
Subwar 2050 DA	109.00
Syndicate DV	109.00
Tornado DV	49.00

TOP-KNÜLLER!

Mouspads

Star Trek:

Titel	Preis
Bird of Prey	29.80
Classic Enterprise	29.80
Next Generation Enterprise	29.80
Next Generation Crew	29.80
Kirk mit Tribbles	29.80
Classic Enterprise groß	34.80

Star Wars:

Titel	Preis
Luke & Leia	29.80
Darth Vader	29.80
Yoda	29.80
Rebel Assault	29.80
Millenium Falcon	29.80

... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 8.00), Vorausscheck (+ DM 5.50) oder Einzugsermächtigung (+ DM 5.50)

Natürlich können Sie all diese Computerspiele auch in unseren Fantastic Shops kaufen:

Fantastic Shop
Graf-Adolf-Str. 41
40210 Düsseldorf

Fantastic Shop Classic
Konkordiastr. 61
40219 Düsseldorf

Fantastic Shop
Mörgensstr. 4
52064 Aachen



Fallen Eure Helden schon nach der ersten Runde von den Socken oder geht Euch zu schnell das Geld aus? Mit *POWER PLAY* kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Spielstände manipuliert.

DSA 2 Sternenschweif

Thomas Edelmann aus Würzburg hat sich mit den Spielständen von Attics *Sternenschweif* genauer auseinandergesetzt.

Zuerst solltet Ihr Euch die Werte Mu, Kl, Ch, Ff, Ge, In, Kk und auch alle Negativwerte notieren und abspeichern. Nun sucht man im Verzeichnis "GAMES" nach dem kurz zuvor eigens abgespeicherten Spielstand. Diesen mit einem beliebigen Editor öffnen und nach dem Namen des Helden suchen (ASCII), dessen Werte gesteigert werden sollen. Als nächstes rechnen wir den Mutwert vom Dezimalwert in einen Hexwert um und suchen diesen unter dem Namen des Helden (HEX). Wichtig ist, daß dieser Wert zweimal hintereinander aufgeführt wird, sofern momentaner Wert und maximaler Wert gleich sind.

Diese beiden Werte ändern wir um, indem wir sie mit 14 überschreiben, was dem Helden einen Mutwert von 20 beschert.

Dieselbe Vorgehensweise zählt auch für alle anderen positiven Werte. Der einzige Unterschied bei der Bearbeitung der Negativwerte ist, daß diese mit 00 (statt 14) überschrieben werden. Wer es sich ganz einfach machen will, notiert sich auch Lebensenergie und Astralenergie und überschreibt diese mit FF, was eine Steigerung auf 255 zur Folge hat.

Epic Pinball

Gleich zweimal ist Thomas Bartel aus Roetgen/Rott vertreten. Ihn ärgerte schon lange, daß man bei Epics Flipper nur 3, 5 oder 6 Bälle erhalten konnte. Dann schaute er sich die CONFIG.PIN genauer an und siehe da…(Abb. rechte Seite) Dank des etwas simplen Aufbaus dieser Datei ist es nun möglich, mit 1 bis 9 oder unendlich vielen Bällen zu spielen. Man kann nun die Ballbytes auf 1-9 ändern, um die gewünschte Ballanzahl zu erhalten. Wenn man 0 einträgt, hat man unendlich viele Bälle.

Quarantine

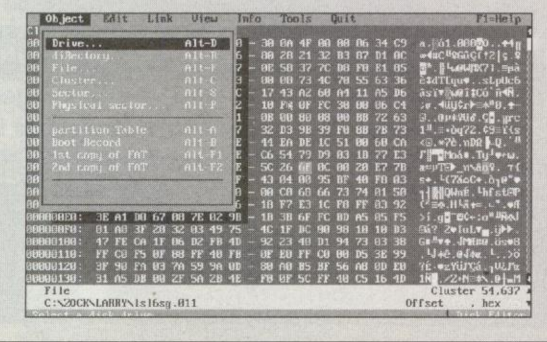
In Thomas Bartels zweitem Beitrag geht's um Gameteks *Quarantine*. Die Übergangscodes:

Als erstes fand Thomas in der Q.EXE die Codes der einzelnen Levels. Sie lauten:

1. 98645782 – von der AREA 1 zum PARK
2. 89962254 – vom PARK nach ALT-KEMO
3. 54185654 – von ALT-KEMO zum PROJEKTGEBIET
4. 92146125 – vom PROJEKTGEBIET zum HAFEN
5. 33289642 – vom HAFEN zum ENDE

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand, und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten. Wer Schwierigkeiten mit den angegebenen Positionen hat, sollte folgendes wissen: Im allgemeinen werden alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der dazugehörigen Hex/Dezimal-Position oder, wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hex- oder Dezimal-Position beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hex- oder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt. Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, können zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden (Angabe: relativer Sektor, Editor: Norton Diskedit), oder Ihr müßt die Angabe der Hexposition in relative Sektoren umwandeln (Angabe: totale Hexposition, Editor: PC Tools). Bei letzterem sollte bemerkt werden, daß jeder Sektor aus 200 Hex/512 Dezimalstellen besteht. Ist die Adresse (Offset), die Ihr sucht, 25B0 Hex/9648 Dez, teilt Ihr 9648 (den Dezimalwert) durch 512 und erhaltet einen Wert um 18,8. Euer realtiver Sektor ist also Sektor 18 (vorausgesetzt, der erste ist Sektor 0) und das Byte befindet sich irgendwo im hinteren Bereich (da ,8). Nun schaut Ihr Euch den Hexwert noch einmal an (25B0) und wißt, da alle 200 Hexstellen ein neuer Sektor beginnt, daß der Sektor bei absolut 2400 Hex anfängt und bei 2600 Hex endet (beide Werte sind die nächstgeringere/nächsthöhere Sektorgrenze). Da die Werte zwischen den Grenzen bei relativer Sektorangabe von 0000 bis 01FF durchnumeriert sind, liegt absolut 2400 Hex bei 0000, 2500 Hex bei 0100 Hex und 2600 Hex bei 0200 Hex im relativen Sektor 18 Dez. 25B0 befindet sich bei 01B0 Hex im relativen Sektor 18 Dez. *kn*



Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr

FILE : \EPIC\config.pin

00000000	00 01 01 03 02 00 00 00 00 00 01 05 01 01 01 05
00000010	01 01 01 05 01 01 01 03 01 01 01 05 01 01 01 05
00000020	01 01 01 05 01 01 01 03 01 00 01 05 01 01 01 05
00000030	01 01 01 05 01 01 01 05 01 01 01 05 01 01 01 05
00000040	01 01 01 05 01 01 01 05 01 01 01 05 01 01 01 05
00000050	01 01 01 05 01 01 01 05 01 01 01 05 01 01 01 05
00000060	01 01 01 05 01 01 01 05 01 01 01 05 01 01

Der Aufbau ist wie folgt:

Offset (hex)	Bedeutung
00 – 09	setup+options (Soundkarten-setup, Spieloptionen)
0A – 0D	Table 1 (meist ANDROID): 0A – SOUND FX: 0 – OFF; 1 – ON 0B – BÄLLE (MAX. 9) 0C – ANGLE: 0 – LOW; 1 – NORM; 2 – HIGH 0D – MUSIC: 0 – OFF; 1 – ON
0E – 11	Table 2 (meist POT OF GOLD) : 0E – SOUND FX 0F – BÄLLE 10 – ANGLE 11 – MUSIC
12 – 15	Table 3 (meist EXCALIBUR)...usw.

Das Geld:

Weiterhin fand er heraus, daß sich das Geld in den SAVEGAMES (SAVE0.GAM, SAVE1.GAM, ...) am OFFSET 1997(hex) befindet. Es nimmt 2 Bytes ein und sollte nicht größer als 7FFF(hex) werden. Um z.B. einen Geldbetrag von 25000$ zu erlangen, setzt man das Byte 1997h auf A8h und das Byte 1998h auf 61h. Geldprobleme ade ...

In den SAVEGAMES sind außerdem noch die Waffen, die anderen Ausrüstungsgegenstände, das Grundschild und das Gebiet vermerkt.

Die Waffen beginnen beim OFFSET 2Dh. Der Aufbau ist wie folgt:

Offset (hex)	Bedeutung
2D – 34	WAFFE 1: 2D – TYPNUM. (siehe unten) 31 – MUNITION (unteres Byte) 32 – MUNITION (oberes Byte)
35 – 3C	WAFFE 2: 35 – TYPNUM. 39/3A – MUNITION
3D – 44	WAFFE 3
55 – 5C	WAFFE 6

Um die Waffen ändern zu können, muß das Byte am OFFSET F9h eine Zahl von 0-5, und das Byte am OFFSET FAh 0 sein.

Waffentypen:

Die Anzahl der angebotenen Waffen steigt von Level zu Level. Doch ist es durch Editieren möglich, schon im 1. Level die besten Waffen zu erlangen.

Die angegebenen Munitionsmaxima können natürlich auch überschritten werden, doch führt das teilweise zu Bildschirmaufbaufehlern wie z.B. Stellen mit buntem Rauschen. Der Munitionswert darf nicht größer als 7FFFh gesetzt werden. (Tabelle auf nächster Seite)

Die Ausrüstung:
Die Ausrüstung beginnt beim OFFSET 65h. Der Aufbau, siehe Tabelle (unten).

Gegenstandstypen:
Die Anzahl der angebotenen Ausrüstungsgegenstände steigt ebenfalls von Level zu Level. Auch hier ist es durch Editieren möglich, schon im 1. Level die beste Ausrüstung zu erlangen. (siehe Tabelle)

Die angegebenen Stärkenmaxima können natürlich wieder überschritten werden, doch auch hierbei treten dadurch teilweise Bildschirmaufbaufehler auf.

Der Stärkewert darf wiedermal nicht größer als 7FFFh sein.

Leider wird der Stärkewert der Batterien nach jedem Terminalbesuch wieder auf die max. QUARANTINE-Größe zurückgesetzt.

Das Grundschild:
Die Stärke des Grundschildes ist eine 2-Byte-Zahl, und der von Quarantine vorgesehene Maximalwert beträgt 400, der aber überschritten werden kann, wodurch lediglich der DAMAGE-Balken beim SERVICE-Terminal etwas überdemensional erscheint. Jedoch sollte man den Wert nie größer als 7FFFh wählen. Um also den maximalen Schild zu erhalten, setzt man das Byte am OFFSET 2Bh auf FFh und das am OFFSET 2Ch auf 7Fh. Dann dürften auch die stärksten Gegner kaum noch eine Chance haben.

Desert Strike

Hier sind sie, die Codes für die CD-ROM-Version von Desert Strike – sponsored by: Alexander Neurohr aus Kirkel. Nun sollte ein gemächliches Durchspielen kaum noch Probleme bereiten, denn hängt Ihr in einem Level fest, nehmt Ihr kurzerhand das nächste. Echte Zocker sehen über diese Paßwörter natürlich hinweg und benutzen auch die untenstehenden Freezer-Adressen nicht.

Mission 2:	EMNDQMMMX
Mission 2:	CMNXZNMMT
Mission 4:	CMB25NMM2
Mission 5:	CMVKJBMM4

Und hier die Freezer-Adressen zu Electronic Arts' Hubschraubermär:

1000:F3C6	Fuel
1000:F3CE	Lives
2000:2BC4	Hellfires
2000:2BA8	Hydras

Waffe	Typnummer	Name	Max. Munition
1	1	PUNISHER	300
	2	MR. MULCH	35
	3	BANSHEE	300
	4	SHOCKER	5
2	1	FIREBELCHER	50
	2	CHARBROILER	400
	3	CAN MAN	5
	4	FISSION BOY	50
3	1	REAPER RACK	10
	2	HIDE N'SHREIK RACK	15
	3	OBLITERATER RACK	10
	4	SNAKE BITE RACK	10
4	1	WIDOWMAKER RACK	10
	2	DEVASTATER RACK	10
	3	BACK JACK RACK	30
	4	GROUND ROUND RACK	25
5	1	THRASHER	150
	2	BACKSTABBER	3
6	1	HOOD GUNS .22 CAL	250
	2	HOOD GUNS+UZI .33 CAL	300
	3	HOOD GUNS+UZI .50 CAL	350



Little Big Adventure

Michael Zehr aus Hartheim hat sich eingehender mit den Spielständen von *Little Big Adventure* beschäftigt. Wer Geldprobleme oder sonstige Probleme hat, sollte mit einem Hexeditor die Spielstände wie in der unteren Tabelle editieren. Ihr erkennt die Spielstände am Datum und an der Zeit, wann sie erstellt wurden (z. B.: s3783.lba). Ihr solltet an die Stelle der markierten Bytes immer den in der Klammer hinter der Erklärung angegebenen Wert einsetzen.

11 = Holomap (01)
22 = Magischer Ball (01)
33 = Kleeblätter (01)
44 = Anzahl der Continious (FF)
55 = Hitpoints (00 32)
66 = Anzahl Geldstücke (E7 03)
XX= Sonstiges Inventar (immer 01 einsetzen)

```
00000000: 03 4D 69 63 68 69 00 FF – 11 22 XX XX XX XX XX XX
00000010: XX XX XX XX XX XX XX XX – XX XX XX XX XX XX XX XX
00000020: XX XX XX XX XX XX XX 33 – 00 00 00 00 00 00 00 00

00000100: 00 00 00 00 00 44 00 00 – 00 55 55 66 66 00 00 04
00000110: 00 69 00 03 EA 6B EA 00 – 01 96 00 00 00 00 00 00
```

Offset (hex)	Bedeutung
65 – 6C	GEGENSTAND 1:
	65 – TYPNUMMER (siehe unten)
	69 – STÄRKE (unteres Byte)
	6A – STÄRKE (oberes Byte)
6D – 74	GEGENSTAND 2:
	6D – TYPNUMMER
	71/72 – STÄRKE
75 – 7C	GEGENSTAND 3

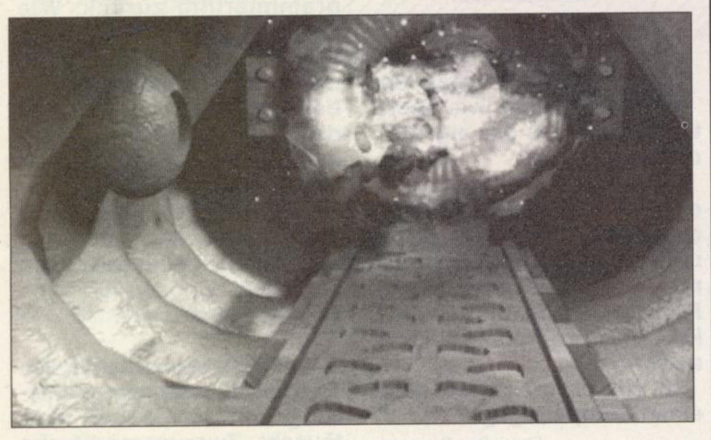
Gegenstand	Typnummer	Name	Max. Stärke
1	1	DRY CELLS	30
	2	ALKALINE	60
	3	NI-CAD	90
2	1	STEEL	100
	2	TITANIUM	200
	3	PLASTICSTEEL	400
3	0	ARGON CELLS	3

Lollypop

Von Dietmar Tölle aus Hofgeismar stammen die ersten Levelcodes zu *Lollypop*. Wer von Euch mehr der versteckten Codes findet, sendet sie einfach an uns und schon seid auch Ihr in der nächsten *POWER PLAY*.

Underground	A7IE7U
Rainy Forest	BR3220
Spookville	OFUJ5F
The Mansion	QALXPH
Dreamland	QWAXJ1
Frostyland	QWGJQQ
Candy Hill	ONKBTP





Creature Shock

Wer die Levels in Virgins *Creature Shock* gleich anwählen will, ohne sie vorher durchzuspielen, der nehme den Cheat von Sebastian Fischer aus Erfurt.

Editiert mit einem Diskeditor einfach die ohnehin sehr kurze CREATURE.SET, daß sie so aussieht wie unten abgebildet, und schon sind alle Levels anwählbar:

00000000: 04 00 00 00 00 00 00 00 – 04 00 00 00 00 00 00 00

System Shock

Die teilweise recht schwer zu findenden Codes, um in Origins *System Shock* Eingänge oder Vorrichtungen zu öffnen oder zu erreichen, stammen von Hartmut Wahl aus Eislingen. Und hier sind sie:

– Reaktorüberlastung:	364077
– Laser Sperrcode:	199
– Tür in Heilkammer EBENE1:	451
– Waffenkammer EBENE 1:	705
– Bibliothekstür EBENE 2:	623
– fehlerhaftes Relais EBENE 3:	428
– Zimmer mit Schutzanzug EBENE 4:	838
– Notkapseln EBENE 5:	001
– Wartungstür EBENE 6:	711

Das Motto vieler Nachwuchsprogrammierer ist: 1. es gibt bessere Wege, als die üblichen 2. ich kann sie selbst finden! Das gefällt uns so gut, daß wir uns entschlossen haben, unsere kreativen Leser nach Kräften zu unterstützen. Phase 1: Schickt uns Eure selbstprogrammierten Spiele und wir veröffentlichen die besten auf der monatlichen CD ... Euer Ulli

Power Post

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Spieleprogrammierung

Der Report von Henrik war recht informativ, wenn er auch nicht die volle Problematik abdeckt. Es reicht nicht, das technisch ausgereifteste und spielerisch witzigste Programm zu entwickeln. Man muß es auch verkaufen können! Das sehe ich als primäres Problem. Wer heute als junges Entwicklungsteam an ein etabliertes Softwarehaus herantritt, hat ein hartes Stück Arbeit vor sich. Die Softwarefirmen zeigen sich oft zurückhaltend und reserviert. Wenn die Firma überhaupt reagiert, heißt es meist:

– Wir haben bereits ein ähnliches Spiel im Programm.

– Das Programm paßt nicht zu unserer Produktpalette

– Es gibt keinen Markt für ein derartiges Spiel.

Der Grund für derartige Antworten dürfte meiner Einschätzung nach weniger an der mangelnden Qualität der Programme liegen, den Ideen – man beachte, welchen Schrott manche Firmen veröffentlichen – oder am Markt, sondern an der äußerst schwachen Verhandlungsposition der jungen Programmierer. Frei nach dem Motto: Wer noch nichts geleistet hat, wen man nicht kennt, der hat nichts zu reden.

Dem könntet Ihr von der *POWER PLAY* abhelfen. Warum richtet Ihr nicht eine Ecke ein, in der junge Programmierer ihre Spiele vorstellen können? Ich kann nur an Euch appellieren, diesen Vorschlag zu prüfen und die 1-2 Seiten zu opfern und den jungen Kräften in der Softwarebranche eine Chance zu geben.

Robert Mittermayr, A-Wien

Da gebe ich Dir absolut recht: Das schönste Spiel nützt nichts, wenn man es hinterher nicht auch verkaufen kann. Allerdings habe ich es bisher selten erlebt, daß eine Softwarefirma nicht grundsätzlich interessiert wäre. Am besten sollte man also erst einmal alle abklappern, die es überhaupt gibt. Außerdem sollte man immer möglichst objektiv sein Spiel gegenüber anderen auf dem Markt beurteilen und sich fragen: "Ist es wirklich mindestens gleich gut?" Wenn aber gar nichts hilft, kann man zur Not auch noch auf den Shareware-Markt ausweichen, oder man versucht, den Vertrieb selbst zu organisieren. *hf*

Ich fand Euren Text über Spieleprogrammierung sehr interessant! Trotzdem sind bei mir noch einige Fragen offen.

1. Ich habe einen Amiga und möchte eine Wirtschaftssimulation programmieren.

a) Ist "Assembler" dafür eine geeignete Sprache?

b) Wenn ja, was für ein Programm müßte ich mir kaufen, um diese Sprache auf dem A 500 anwenden zu können?

c) Welche Bücher über Assembler würdet Ihr mir empfehlen?

2. Im Abschnitt "der Grafiker" wird gesagt, daß man ein Grafikprogramm benutzen soll.

a) In welcher Preislage ungefähr liegt "Deluxe Paint"?

b) Wenn man so eine Grafik hat, wie überträgt man sie in das eigentliche Programm?

c) Sagen wir, ich habe jetzt eine Landkarte gezeichnet, in das Programm übertragen und möchte jetzt, daß man mit der Maus bestimmte Punkte (z.B. Städte) anklikken. Wie programmiere ich das?

d) Wie programmiert man einen Computergegner?

Florian Rex, Bauwedel

Auch wenn es sich hart anhört: Du solltest Dir ernsthaft durch den Kopf gehen lassen, für einen anderen Computer als dem Amiga zu programmieren. Ich weiß, ich weiß, alle Amiga-Fans werden jetzt empört aufschreien. Ich habe selbst noch einen 500er und hege und pflege ihn. Aber Geld wird man Dank des Konkurses von Commodore wohl kaum noch mit einem Amiga-Spiel machen. Generell rate ich Dir, Dich einen halben Tag in eine Bücherei zu verkriechen (meine ich wirklich ernst), und Dir Bücher über Programmierung zuzulegen. *hf*

In Ausgabe 11/94 entdeckte ich einen Artikel über Spieleprogrammierung. Dieser war ziemlich interessant. Nur mir bleiben dann noch einige Fragen offen:

Wie binde ich eine Bitmap in eine DOS-Programmiersprache wie Basic oder C++ ein? Wissen Sie, wie das funktioniert? Da mir das noch nie gelungen ist, greife ich immer wieder auf die Windows-Programmierung zurück. Wie kann ich außerdem ein einer DOS-Progammiersprache mehr als die üblichen 16 Farben erlangen? Muß man dafür einen DOS-Interrupt aufrufen?

Horst Reiterer, A-Linz

Alles nachzulesen im "PC Intern 4.0" von Michael Tischer und "Programmierung von Microsoft Windows 3.1" von Charles Petzold. *hf*

Von Eurer Abhandlung des Themas Spieleprogrammierung bin ich etwas enttäuscht. Zwar waren Fischs Tips nicht übel, aber das kann doch nicht alles gewesen sein! Gerade das, was zum Musiker gesagt wurde, ist äußerst dürftig. Warum wurde nicht erwähnt, daß es Shareware- und PD-Programme gibt, die dem Musiker sehr gute Dienste leisten können. Auf dem Amiga gibt es beispielsweise Programme wie MED oder Soundtracker, die für den Anfang durchaus ausreichende Leistungen ermöglichen. Für den PC wird es sicher ähnliche, erschwingliche Programme geben. In meinen Augen kam auch die Vorstellung der Programmiersprachen etwas zu kurz.

Sehr gut fand ich die Betonung der Tatsache, daß man ein ansprechendes Spiel alleine einfach nicht zusammenbasteln kann. Das wird so manchen Größenwahnsinnigen auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt haben.

Alles in allem war diese Themenbehandlung ein guter Anfang.

Jens Hecker, Echthausen

Zwangsläufig müssen einige Aspekte bei einem derart komplexen Thema unbeachtet lassen. Ich habe versucht, mich auf das Wichtigste zu konzentrieren und vor allem Denkanstöße in gewisse Richtungen zu geben. Übrigens gilt das, was Du für den Amiga gesagt hast, nicht für den PC: Es gibt so gut wie keine vernünftigen Kompositions-Tools für den PC. Auf dem Amiga bekommt man tatsächlich etliche und vor allem auch professionelle Programme. Auf dem PC: Fehlanzeige. *hf*

Wissen Sie, wo ich das im Artikel zur Spieleprgrammierung angesprochene Programm "Deluxe Paint II Enhanced" für PC beziehen kann? Wie funktioniert es überhaupt, mit z.B. DPaint erstellte Grafiken in ein Programm, z.B. mit Turbo Pascal entwickelt, einzubinden? Ist dies überhaupt möglich oder nur bedingt, so z.B. nur unbewegte Grafiken oder ...

Könnten Sie mich vielleicht auf aufschlußreiche "Book- und Software" hinweisen und auch, wie ich sie beziehen kann?

Auch zum Thema Sound in Programmen hätte ich gern ein paar Informationen, ungefähr die gleichen wie beim Thema Grafik. Die entscheidende Frage ist aber, mit Hilfe welcher Programme etc. oder Bücher ich einen komplexen Einstieg in dieses Gebiet bekomme? Christian Gursky, Dortmund

Für mich bleibt "DPaint" schlichtweg *DAS* Malprogramm. Man bekommt es leider nur noch sporadisch, da die meisten Software-Händler auf Windows-Software umsteigen. Vielleicht kommt Elektronik Arts ja nochmal auf die Idee, das Ganze für Windows zu programmieren. Zum Thema Grafik von DPaint einbinden sind die Bücher "Amiga Intern" (zwei Bände) vom Data Becker Verlag und die "Bibel" "PC Intern 4.0" auch vom Data-Becker-Verlag interessant. Beim Thema Sound solltest Du dich nach "Das SoundBlaster Profibuch" von Addison-Wesley und dem Buch von mir, erschienen im Franzis-Verlag, umschauen. *hf*

Ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie als Fortführung von Ihrem Spieleprogrammierkurs noch die notwendigen C(++)- oder Basic-Befehle aufschreiben könnten. Das wäre perfekt. Markus Scheurenbrand, Böblingen

Das ist leider nicht möglich. Je nachdem, was programmiert werden soll, müssen die unterschiedlichsten Befehle kombiniert werden, und genau das ist ja das "Programmieren". Für eine vollständige Beischreibung zum Beispiel von "System Shock" würden die Seiten sämtlicher überhaupt jemals erschienen Ausgaben von Power Play nicht ausreichen. *hf*

Zum Leserbrief "Unerfahren" von Alexander Filatow habe ich einige Fragen und Anregungen:

Mir geistern schon seit langem gute Ideen zu einigen Genres im Kopf herum, dummerweise beherrsche ich nur das etwas veraltete GW-BASIC.

1. Könntet Ihr vielleicht die Adressen aller deutscher Programmierteams (Blue Byte, Software 2000 usw.) abdrukken. Ich glaube, auch viele andere Eurer Leser interressieren sich für dieses Thema, und die Firmen brauchen keine blöden Streiche oder anderes zu erwarten und brauchen sich auch nicht in ihrer "Ehre" verletzt zu fühlen.

2. Ich bin erst 15 Jahre alt und wahrscheinlich wie viele andere Interressierte auch, sehr unerfahren in Sachen Lizenzvergabe, Bezahlung oder anderem. Wenn jemand eine Zusage von einem Programmierteam oder Vertrieb bekommt, wie kann er sich davor schützen, nur eine winzige Pauschalabfindung, oder eine ganz kleine Stücklizenz für das Angebotene zu erhalten. Wißt Ihr, wieviel man etwa in beiden Fällen verlangen kann, wenn man das gesamte Konzept schon entworfen hat, oder schon ein fertiges Spiel parat hat und man von einer Verkaufszahl von 250000 bzw. 1000000 Stück ausgehen kann, oder habt Ihr da auch keine Ahnung.

3. Was kann man dagegen tun, daß, falls man nur ein fertiges Konzept hat, das Programmierteam behauptet, sie hätten eigentlich schon alle dieselbe Idee gehabt. In Wirklichkeit freuen die sich darüber, daß sie umsonst so tolle Ideen bekommen haben. Ich hab' da mal was von Geheimhaltungsverpflichtung gehört.

4. Wißt Ihr, was die Teams an Ideen annehmen. Nur fertige Konzepte (z.B.: Strategiespiel), einzelne Stories (z.B.: Simulation) oder auch schon einfache Ideen (z.B.: Puzzles für Adventures).

Nicky Donde, Lochham

Steig um auf das kompatible aber wesentlich leistungsfähigere QBasic, dessen Programme man auch durch den Quick-Basic-Compiler jagen kann, und Du kannst schon interessante Programme schreiben, die kaum noch nach Basic aussehen.

1. Aus Erfahrung wird man klug. Das "Auf die Nase fallen" können wir aber niemandem ersparen, hauptsache, man läßt sich davon nicht entmutigen. Alle Zahlungsarten haben ihre Vor- und Nachteile. Bei der pauschalen Bezahlung erhält man sofort Geld, bekommt aber nichts, wenn die Firma dadurch das Große Los gezogen hat. Ein typisches Beispiel dafür sind Werbespiele. Auf der anderen Seite gibt es die Bezahlung nach Stück. Das ist natürlich abhängig von der Qualität des Spiels. Preise liegen hier zwischen 2 und 8 Mark pro verkauftes Spiel. Sehr häufig gibt es die Mischform, Pauschale plus Stück-Zahlung. Wenn die Anzahl der Spiele mit Stück-Kosten die Summe der Pauschalen übersteigt, gibt es zusätztlich Geld. Typische Verkaufszahlen liegen in Deutschland zwischen 5000 und 20000 Stück. Selten gibt es Spiele, die sich über 50000mal verkaufen.

2. Generell sollte man sich auf seine Geschäftspartner verlassen können. Andererseits bringt es sowieso nichts, wenn man nur einmal eine gute Idee hatte, und diese dann ängstlich behütet. Man sollte schon mit Ideen um sich werfen können. Darüber hinaus bringt die beste Idee nichts, wenn nicht auch ein Kopf dahintersteckt, der das Ganze von A bis Z überwacht. Die Teams sind also eigentlich auf den Designer angewiesen.

3. Am besten sind natürlich fertige Konzepte. Aber es werden für alle möglichen Projekte immer wieder Leute gesucht, die mithelfen, zum Beispiel Levels zu designen. *hf*

Ich habe noch ein paar Fragen zur Spieleprogrammierung:

1. Wie kann ich Grafikbilder, die ich mit einem Malprogramm (Paintbrush) erstellt habe, in einem Q-Basic- oder Turbo-Pascal(6.0)-Programm auf dem Bildschirm darstellen oder bearbeiten? Ich habe zum Beispiel ein Bild erstellt und möchte dieses als Hintergrund für ein Spiel nehmen. Dazu fand ich bisher in keinem Buch Informationen.

2. Wie kann ich zum Beispiel Musik und Grafik gleichzeitig ausgeben? Ich möchte auch zwei verschiedene Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm. Wo finde ich Informationen darüber?

3. Wie kann ich in QBasic oder Turbo Pascal Tastaturabfrageroutinen erstellen?

4. Eignet sich Turbo Pascal auch zum Spieleprogrammieren? In welchem Buch finde ich Informationen über Spieleprogrammierung in QBasic oder Turbo Pascal mit Verarbeitung von Bildern und Verwendung von Musik?

Welche Clubs im Berliner Raum sind Euch bekannt, die sich mit Programmierung beschäftigen? Daniel Müller, Berlin

Bücher, Bücher und wieder Bücher. Und viel, viel (wirklich ganz viel) ausprobieren. Die Bücherliste hilft Dir weiter. *hf*

Pflichtlektüren für Spieleprogrammierer

- "PC Intern 4.0", Verlag Data Becker, ISBN 3-89011-331-1
- "Die Intel Familie", Verlag te-wi, ISBN 3-89362-807-x
- "Assemblersprache und Hardware des IBM PC", Verlag Addison-Wesley, ISBN 3-925118-28-4
- "Code Complete", Verlag Microsoft Press, ISBN 3-86063-333-3
- "Programmierung unter Microsoft Windows 3.1", Verlag Microsoft Press, ISBN 3-86063-317-1
- "Das SoundBlaster Profibuch", Verlag Addison-Wesley, ISBN 3-89319-583-1
- "Programmierung der Sound Blaster Karte", Franzis-Verlag, ISBN 3-7723-4711-8
- "Amiga Intern Band 1 & 2", Verlag Data Becker, ISBN 3-89011-104-1 und ISBN 3-89011-268-4

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40
Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ +13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

Wial
Versand Service GmbH

PC/IBM

Titel	DM
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL	79,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO 95 3,5"	**85,90**
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85,90
GAMETEK COMPIL. inkl. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT.	**39,90**
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL. DEUTSCH	89,90
HORDE DT. HANDB. 3,5"	69,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DEUTSCH	69,90
INDY CAR TRACK PACK DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL. 3,5"	59,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	69,90
JUNGLE STRIKE 3,5" ✱	79,90
KA-50 HOKUM DT. ANLEITUNG	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85,90
LEISURE SUIT LARRY 6 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	59,90
LINKS PRO nur ab 386er VGA	89,90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45,90
LINKS SCENERY BIG HORN	45,90
LION KING DT. ANL. 3,5"	69,90
LION KING SCREEN SAVER	**45,90**
LODE RUNNER KOMPL. DT.	69,90
LOLLYPOP KOMPL. DEUTSCH 3,5"	79,90
LOR[…]OF THE REALM KOMPL. DT.	69,90
LO[…]NGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LO[…] MATTHÄUS SUPERSOCCER KPL. DT.	**79,90**
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MASTERS OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH ✱	95,90
MASTER OF ORION – MICROPROSE – ENGL. 3,5"	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89,90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
NASCAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5"	75,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
OUTPOST KOMPLETT DEUTSCH	69,90
OVERLORD 3,5"	75,90
PANZERGENERAL – SSI – 3,5" ✱	85,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 3,5"	**65,90**
PROFI FUSSBALL DER TRAINER KOMPL. DT.	**65,90**
QUARANTINE KOMPL. DT. 3,5"	**49,90**
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
ran TRAINER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**85,90**
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
RETRIBUTION DT. ANLEITUNG 3,5"	**69,90**
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	89,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5"	64,90
SIEDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
SIM CITY 2000 WEIHNACHTSEDITION KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE DT. ANL.	75,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SPACE FEDERATION DT. ANLEITUNG 3,5"	**69,90**
SPACE SIMULATOR – MICROSOFT – VERS. 1.0	99,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5"	85,90
STARCRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**59,90**
STAR TREK: JUDGEMENT RITES DT. ANL. VGA 3,5"	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT.	**69,90**
STERNENSCHWEIF SPEECH PACK KOMPL. DT.	**39,90**
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
SU[…]DE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	65,90
SU[…]OCCER STARS 3,5"	**65,90**
SYSTEM SHOCK KOMPL. DT. 3,5"	85,90
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT. 3,5"	95,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE K.D.	**39,90**
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH	95,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG	95,90
ULTIMATE BOYS BLOW DT. ANLEITUNG 3,5"	**54,90**
UNIVERSE DT. ANL. 3,5"	79,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANL. 3,5"	**79,90**
WAR GAME CONSTRUCTION SET 2 – TANKS – 3,5"	75,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5"	79,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
X-MAS LEMMINGS DT. ANL. 3,5"	**39,90**

PC/IBM Sonderposten

Titel	DM
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD	**34,90**
ACES OF THE PACIFIC DT. HANDB. 3,5"	34,90
ARCADE POOL DT. ANL. 3,5"	29,90
B17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH 3,5"	29,90
BATTLETECH 2 3,5"	24,90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25"	29,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	15,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	15,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	**59,90**
COMBAT CLASSICS 2 COMPILATION 3,5"	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 3,5"	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	**35,90**
EPIC DT. ANLEITUNG 3,5"	34,90
ETERNAM 5,25"	24,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE K.D. 3,5"	**29,90**
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
F 15 STRIKE EAGLE 3 DT. HANDBUCH 3,5"	35,90
FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5"	34,90
FLIGHT SIM TOOL KIT – DOMARK – 3,5"	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 3,5"	**35,90**
FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39,90**
FREDDY PHARKAS VGA 3,5"	39,90
GATEWAY II – HOMEWORLD – 3,5"	29,90
GENESIA 3,5"	29,90
GOAL – DINO DINIS – KICK OFF 3,5"	29,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH 3,5"	35,90
HARPOON 1.21	34,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 3,5"	34,90
ISHAR 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	24,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5"	35,90
INCA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90

PC/IBM Sonderposten

Titel	DM
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5"	19,90
JIMMI CONNORS TENNIS GREAT COURTS 2 3,5"	19,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
JONATHAN KOMPL. DT.	24,90
KGB DT. HANDBUCH nur 5,25"	19,90
KICK OFF 3! KOMPL. DT. 3,5"	34,90
L'EMPEREUR KOMPL. DEUTSCH 5,25"	15,90
LASER SQUAD DT. ANL. VGA 5,25"	19,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. 3,5"	24,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25"	29,90
MAD TV KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	49,90
MONKEY ISLANDS I 5,25"	12,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5"	15,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH 3,5"	49,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	34,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST 3	34,90
POPULOUS inkl. PROMISED LANDS 3,5"	29,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 3,5"	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	19,90
PUSH OVER DT. ANLEITUNG 5,25"	15,90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	19,90
RALLY DT. ANL. 3,5"	35,90
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED HELL KOMPL. DT. 3,5"	24,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 3,5"	19,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
SIM ANT KOMPLETT DEUTSCH 5,25"	15,90
SIM ANT – WINDOWS – PC DUAL	34,90
SIM EARTH KOMPLETT DEUTSCH 5,25"	19,90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL.	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 3,5"	34,90
SPECIAL FORCES 3,5"	34,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39,90**
STREETFIGHTER 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 INCL. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	**59,90**
SUMMER CHALLENGE 3,5"	19,90
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5"	19,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HB. 3,5"	**55,90**
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN – 5,25"	12,90
TORNADO – DIGITAL INTEGRATION – 3,5"	**24,90**
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL. DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	**29,90**
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE – THE GAMES – 3,5"	24,90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 3,5"	15,90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	24,90
YSERBIUS – SHADOW OF – 3,5"	19,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	**29,90**

Soundkarten/Zubehör

Artikel	DM
3-D MOUSE PAD VON BLUE BYTE	17,90
3 DO KARTE/CREATIVE LABS DT. HANDB. & SOFTWARE	**749,00**
3,5" HD „SONY" FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT. HANDBUCH	199,00
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHTCONTROL THRUSTMASTER	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	65,90
JOYSTICK GRAVIS – SCHWARZ –	54,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	199,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
MITSUMI FX 300 TRIPLE-SPEED CD-ROM-LAUFWERK INTERN	**349,90**
PANASONIC CD-ROM-LAUFW. DR 562 B / DOUBLESPEED	339,90
PHOENIX FLIGHT & WCS – ADV. GRAVIS –	249,90
PRO-PEDDALS/CH-PRODUCTS	**169,90**
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN / ALLE SOUNDK.	39,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	499,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	329,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB.	199,90
SOUNDBLASTER PRO VALUE EDITION: DT. ANL.	159,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1	299,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV –	399,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

Amiga

Titel	DM
1990 – DIE 93ER EDITION – POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65,90
BATTLEFIELD CREATOR / BATTLEISLE KPL. DT.	59,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65,90
BLOODNET DT. ANL. ✱	65,90
BLUE-BYTE COMPIL. inkl. SIEDLER / CHAOS ENGINE & T2 ARCADE GAME	85,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55,90
BUMP n BURN DT. ANLEITUNG	**59,90**
CANNONFODDER 2 DT. ANL.	59,90
CHARTBREAKER KOMPL. DT. ✱	65,90
CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – inkl. LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DAWN PATROL DT. HANDB. 1 MB ✱	75,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1 MB	89,90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
DER CLOU – DIE PROFIDISKETTE – KOMPL. DT. ✱	45,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH – WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	54,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	79,90
DREAMWEB KOMPL. DT. 1 MB ✱	69,90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. 1 MB	75,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL. ✱	54,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK – BUNDESLIGA – KOMPL. DT.	79,90
HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH	65,90
ISHAR III KOMPL. DT.	59,90
JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG	**54,90**
KID CHAOS DT. ANL.	59,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. 1 MB	69,90

Amiga

Titel	DM
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	55,90
LOLLYPOP DT. ANLEITUNG ✱	65,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	65,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER KPL. DT.	**79,90**
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49,90
MORTAL KOMBAT II DT. ANLEITUNG	**54,90**
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59,90
OLDTIMER KOMPL. DEUTSCH ✱	**79,90**
OVERLORD A1200 ✱	65,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59,90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
PGA EURO TOUR DT. ANL.	**54,90**
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
PROFI FUSSBALL DER TRAINER KOMPL. DT.	**54,90**
POWERDRIVE DT ANL.	**59,90**
ranTRAINER KOMPL. DT. ✱	**79,90**
REUNION KOMPL. DT.	**65,90**
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	69,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DT.	79,90
ROBINSON'S REQUIEM KOMPL. DT.	65,90
RUESSELHEIM (DETROIT) KOMPL. DT.	59,90
RUFF N TUMBLE DT. ANL. 1MB	49,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL. ✱	**69,90**
SHAQ FU DT. ANL.	**55,90**
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE DT. ANL.	79,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1MB	54,90
STARLORD DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH 1 MB	59,90
TOP GEAR 2 DT. ANL.	**49,90**
TOWER ASSAULT DT. ANL.	39,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1 MB ✱	69,90
UNIVERSE DT. ANL.	65,90
WORLD CUP COMPILATION inkl. GOAL / STRIKER / SENSIBLE SOCCER / CHAMP. MANAGER	59,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANL.	54,90
WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV / TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90
X IT DT. ANL.	**39,90**
ZEEWOLF DT. ANL.	**59,90**

Amiga Sonderposten

Titel	DM
3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT.	29,90
4D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG	19,90
A-TRAIN 1 MB	39,90
ABANDONED PLACES II	**29,90**
ADRENALYN DT. ANL.	9,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34,90
APIDYA	29,90
ARCADE POOL DT. ANLEITUNG	24,90
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD	34,90
ARMALYTE	15,90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29,90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	24,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	24,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	**49,90**
BATTLETECH	**19,90**
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	**9,90**
BLASTER DT. ANLEITUNG	19,90
BLOB DT. ANLEITUNG	19,90
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	29,90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG	35,90
CLASSIC COLLECTION DELPHINE inkl. FLASHBACK OPERATION STEALTH / FUTURE WARS / CRUISE FOR A CORPS / ANOTHER WORLD DT. ANL.	**54,90**
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT. 1 MB	29,90
CREATURES 1 MB	19,90
CYCLES – ACCOLADE –	29,90
DESERT STRIKE	**29,90**
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	19,90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	**49,90**
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 1 MB	39,90
DONK – SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG	19,90
DREAM TEAM COMPILATION inkl. SIMPSONS / WWF WRESTLING / TERMINATOR 2 DT. ANL.	29,90
DUNE I KOMPL. DT. 1 MB	34,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	**35,90**
ELITE 2 KOMPL. DT.	34,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	29,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F16 COMBAT PILOT 1MB	15,90
F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB	39,90
FLIGHT OF THE INTRUDER 1MB	19,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEIT. 1 MB	35,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	15,90
GLOBDULE	15,90
GOAL DINO DINIS DT. ANLEITUNG	29,90
GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19,90
GUNBOAT – ACCOLADE – 1 MB	29,90
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB	35,90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL.	34,90
HERO QUEST 2 – LEGACY OF SORASILS –	**29,90**
HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT.	**49,90**
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	19,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT.	54,90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19,90
JAGUAR XJ 220	29,90
JIMMI WHITE SNOOKER	34,90
JIM POWER	**5,90**
K240 – UTOPIA II –	**29,90**
KINGS QUEST I DT. ANL. 1 MB	19,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	29,90
LARRY 3 1MB	34,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL.	24,90
LOOM – LUCASFILM –	29,90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANL. 1 MB	34,90

Amiga Sonderposten

Titel	DM
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MANCHESTER UNITED PREM. LEAGUE	29,90
MANHUNTER NEW YORK	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL.	29,90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	29,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	54,90
MONSTERBUSINESS	9,90
MONSTERPACK VOL. 2 inkl. BEAST 2 / KILLING GAME SHOW / AWESOME	29,90
OPERATION STEALTH 1 MB	34,90
PGA TOUR GOLF PLUS	34,90
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 1 MB	29,90
PIRATES! DT. ANL. 1 MB	29,90
POLICE QUEST 1 1MB	34,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL.	34,90
POLICE QUEST 3 1MB	34,90
POPULOUS inkl. PROMISED LANDS	29,90
POPULOUS 2	29,90
POWERMONGER inkl. WW DATA DISK	29,90
PREMIERE MANAGER 2 1MB	19,90
PRIME MOVER DT. ANLEITUNG	15,90
PUSH OVER	19,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL.	39,90
REACH FOR THE SKIES	35,90
R-TYPE 2	15,90
ROCKET RANGER & TV SPORTS FOOTBALL	19,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. 1MB	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1MB	15,90
SIERRA SOCCER DT. ANL.	**24,90**
SILENT SERVICE 2 1MB	24,90
SIM ANT – MAXIS – 1MB	24,90
SIM EARTH 1MB	34,90
SKIDMARKS DT. ANL.	29,90
SOCCER KID	24,90
SPACE CRUSADE 1MB	19,90
SPACE HULK DT. ANL.	**34,90**
SPACE QUEST 1 – SIERRA –	29,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	34,90
SPACE QUEST 4 1MB	34,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1MB	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1MB	29,90
SUBURBAN COMMANDO	19,90
SUPREMACY	29,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	15,90
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN	29,90
TORNADO – DIGITAL INTEGRATION – 1 MB	24,90
TOTAL CARNAGE	15,90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19,90
TROLLS DT. ANLEITUNG	19,90
URIDIUM II DT. ANL.	29,90
WAR IN THE GULF	29,90
WING COMMANDER 1MB	29,90
WOLFPACK (U-BOOT-SIMULATION) 1MB	24,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1MB	29,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE	19,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DEUTSCH	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MAUSMATTE	6,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS inkl. HARDWARE	74,90

Amiga 1200

Titel	DM
ALADDIN DT. ANL.	**69,90**
BANSHEE DT. ANL.	59,90
BUBBLE & SQUEAK	59,90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH	75,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KD.	79,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL.	**75,90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	45,90
HATTRICK – BUNDELIGA MANAGER 3 – KPL. DT.	79,90
JUNGLE STRIKE DT. ANL.	**59,90**
KICK OFF 3 KOMPL. DEUTSCH	54,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT.	79,90
LION KING DT. ANL. ✱	**69,90**
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURE DT. ANL.	**59,90**
PGA EURO TOUR DT. ANL.	**59,90**
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DT.	79,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANL.	**65,90**
RUESSELSHEIM – DETROIT – KOMPL. DT.	59,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 4MB RAM	89,90
SUBWAR 2050	**75,90**
SUPER STARDUST	59,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH	69,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN DT. ANL.	69,90

Amiga CD 32

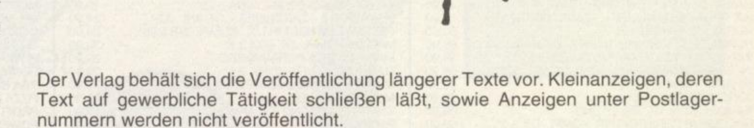
Titel	DM
ALIEN BREED / QWAK DT. ANL.	49,90
ARCADE POOL	29,90
BANSHEE DT. ANL.	59,90
BATTLECHESS ENHANCED	59,90
BENEATH STEEL SKY	**59,90**
BRIAN THE LION DT. ANL.	39,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG	55,90
CHUCK ROCK 2	**24,90**
D-GENERATION DT. ANL.	49,90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH	69,90
EMERALD MINES DT. ANLEITUNG	39,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL.	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL.	59,90
JETSTRIKE	54,90
LITIL DIVIL	59,90
LOST VIKINGS	59,90
OLTIMER – ERLEBTE GESCHICHTE –	**79,90**
PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG	59,90
RISE OF THE ROBOTS	85,90
ROBOCODE – JAMES POND –	29,90
SIMON THE SORCEROR	69,90
SUBWAR 2050	65,90
SUPERFROG DT. ANLEITUNG	29,90
SUPER STARDUST	**54,90**
TOP GEAR 2	**54,90**
TOWER ASSAULT DT. ANL.	**54,90**
TROLLS DT. ANLEITUNG	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN	59,90
UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	59,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	59,90
ZOOL DT. ANL.	29,90

✱ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – **Sonderposten nur solange Vorrat reicht!**
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00. Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

KONTAKT



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 04/95** (erscheint am 15. März '95): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 07. Februar '95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Mai-Ausgabe 1995** (erscheint am 12. April 1995) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. Drelbs, Eidolon, Perry Mason, Gemstone W. & W., Wizards Cv., Eternal D., PSI 5, Karateka, Labyrinth, Paradroid, Infocoms u.v.m.; Tel. 0721/31748

Verkaufe C64 komplett mit Laufwerk, Datasette, Leerdisketten, Geos Software: Mouse, Lightpen, gute Spielsoftware und zwei Joysticks für 150,– DM VHB; Tel. 05223/72385

Verk. C64 mit Originalspielen ohne Floppy, Monitor, Drucker für 100,– DM; Ralf Neumann, Dieselmeyerstr. 6, 10249 Berlin

Achtung! Suche Ur-Computer VC-20 mit Speichererw. (16 KB, 32 KB od. 64 KB), kann auch leicht defekt sein; Tel. 0441/81333, ab 12 Uhr

Amiga

Biete: Fire & Ice, Transworld, Pirates, Muds, A-Train, 1869, Sim Ant, Frontier. Suche: Ashes of the Empire, Regent, Pizza Connection, Dune 2, Syndicate; Tel. 034743/61713

Österreich: Zu verkaufen: Diverse Amiga-Originale, z.B. History Line, Eye of the Beholder, Black Crypt, Walker, Deliverance, Abandoned Places, etc.; Liste & Preise: T. 0663/911-9154

Verk.: Amiga 500, 1 MB, TV-Modulator, 2. Laufwerk, Drucker, Pizza Con., Siedler, Syndicate, Mad-TV, nur kpl. für 650,– DM; T. 09374/7299

Bills Tomato Game, Lotus 2, je 20,–, Premiere, Pirates, Bane o. t. Cosmic Forge, Beast 3 je 30,–, Lemmings + Oh no More Lemmings 40,–. Tel. 04361/1238

Amiga 500+ mit viel Zubehör und 10 Orignalspielen sowie Drucker zu verkaufen, Preis VB, Tel. 02161/580655, Marcus! Es meldet sich eine Apotheke!

A500 + 1 MB + Farbmonitor + 2 Joysticks + 2 Mäuse + viele Hefte + Soccer Kid + Goal + Anstoß + Superfrog + Drucker + Fernsehadapter (schwarz-weiß), VHB 500 DM; Tel. 07261/62989

Verk. f. A500: J. Jones 4 35 DM, Pizza C. 40 DM, Hattrick 40 DM, Legends 30 DM, Humans 25 DM, Champ. Manager '93 30 DM; f. MD: Sonic 30 DM, Phantasy Star II 45 DM; Tel. 08232/1726

Verk. Amiga 500, 1 MB, Monitor 1084, 2 Laufw., 2 Joysticks, 2 Diskboxen, 240 Disks, 10 Originale (Siedler, Dune II, usw.), A500-Buch, Anleitungen, Lösungen 750,–; Tel. 02205/88761

Verkaufe Amiga 1200 + 130 MB Festplatte + Trackball + Maus + 7 Topspiele, z.B. Pizza Connection, Der Clou, Syndicate, Death or Glory für 800 DM; Tel. 03831/396518

Verkaufe: A500 + 1 MB RAM + TV-Mod. + 2 Laufwerke + 2 Joysticks + 2 Mäuse + 230 Disks + 16 Originale: Civilization, Railroad-Ty., NP 1950 DM, VP 950 DM, T. 09524/9996, ab 17 h

Suche Fate-Gates of Dawn – möglichst gut erhalten und in deutsch, zahle bis ca. 80,– DM; Tel. 0911/756160, Oliver Swoboda

Amiga 1000 mit 2. Laufwerk, Bildschirm, 2 MB Speichererw., Mouse, 2 Joyst., Orig. Software, VB 400 DM, S. Duggen, Fasanenstr. 38, 42799 Leichlingen, Tel. 02175/73724

Verkaufe orig. Micro Machines 40,–, F1 (neu) 40,–, Dingsda 15,–, Dennis A1200 30,–, Oskar 30,–. Schlitt, 04281/80291. Tausche evtl., suche Skat 2; Sim C. 2000; Skidmarks, Ryder Cup

Verkaufe gut erhaltenen Amiga 500 mit viel Zubehör, z.B. Disk, Laufwerk, Speichererweiterung, Spiele, usw., Moser, Wettinstr. 1 B, 01689 Weinböhla, Tel., 7.00 bis 15.00 Uhr, 03522/38568

Verk. Amiga 500, 1 MB, Farbmonitor, externes Zweitlaufwerk, 20 Originalspiele, 200 Disketten, 2 Mäuse, 2 Joysticks für nur 500 DM, Tel. 02541/2410

Kaufe alles rund um den Amiga von A bis Z, einfach alles, Tel. 02241/343278

Verk. A1200 + 120 MB + 1084S, Mon. + Floppy 3,5 + Orig.-Software (ca. 20 Titel) + Joystick + 500er Schrott, VP 1500,–, Tel. 0821/572439

Verk. Amiga-Originale: Face Off 15,–, Manchester United Europe 15,–, Formula One Grand Prix 35,–, Bundesliga Manager 3 35,–, Tel. 08021/1764, ab 18 Uhr (Andreas)

Verk. A500 mit Monitor, 1 MB RAM, 9-Nadeldrucker (Star LC 200) inkl. Schreib- und Zeichnungsprogramm für 700 DM (600 sFr.), Spiele 20 DM, Tel. 0041/61/9013213, ab 18.30 Uhr

Verk. A500 + 1 MB + Stereo-Farb-Mon. + 3 Joy. + Maus + 4 orig. Sp. + TV-Anschluß + Disketten + Handbuch für 750 DM; Baas, 01623 Dörschnitz Nr. 18, Tel. 0351/4967217

Amiga-Soft günstig abzugeben! Liste einfach anfordern an: Zdenko Posilovic, Rorschacherstr. 43, CH-9000 St. Gallen

Verk. Amiga 500, 1 MB, 90 orig. Games (Syndicate, Falc., F1 GP, usw.), 2 Joyst., 30 Leerdisks für 350,– (auch Atari Jaguar, 4 Games 450,–); Tel. 05751/44428 (Marco)

Original: Heimdall II 30 DM, History Line 25 DM, Spaceward Ho 30 DM, Railroad Tyc. 20 DM, Sim Earth 20 DM, Dune I 20 DM, Lothar Bauer, Mondorferstr. 49, 66663 Merzig

Verk. Amiga-Originale: Battle Isle, 1869, Their Finest hour, Genghis Khan je 45 DM, Harpoon 1.2.1, Battleset 4, Scen. Editor je 25 DM, Tel. 07162/8331, Michael

Verk. A500, V. 1.3, 85 MB SCSI HD, 2 MB Fast, 1 MB Chip, Supra 28 MHz Turbok., 2. LW, Farbmonitor, orig. Spiele, z.B. Amberm., DSA, BMH, D. or Glory usw., VB 1000 DM, Tel. 03843/687423

Verk. A600 mit Originalen (Ambermoon, Syndicate, Wing Commander) und Leerdisks, dazu 3 Competition-Joys + 1 Mouse, Preis DM 600 VB, Tel. 0221/6405025

Tausche Elite II, Die Siedler, The Ancient, Art of War in the Skies gegen Spirit of Adventure oder Mega lo Mania, Tel. 04124/3184, ab 19.00 Uhr

Verkaufe über 60 Originalspiele wegen Systemauflösung. Liste gg. 1,– Rückporto bei Stefan Weingarten, Gebbertstr. 96, 91058 Erlangen

Suche Games Summer Edition, Keef the Thief, Nebulus 1, Operation Stealth, P47 Thunderbolt, Renaissance. Angebote an: T. Kaschik, Frühlingstr. 5, 73072 Donzdorf

Verkaufe Originale: Goal 25,–, Hothelp 40,–, Superbase-Prof.-Entwicklerpaket 150,–, Tome IV 60,–, Gravis-Analog-Joyst. 50,–, Tel. 05303/5435

Verkaufe A500+ (1 MB), mit Monitor C108SS und diversem Zubehör, NP 1500 DM, VB 350 DM, Tel. 0231/467218, ab 20.00 Uhr

Guterhaltener Amiga 500, Monitor, 1 MB Speichererweiterung, 10 Originalspiele, 2 Joysticks für 600 DM, Tel. 089/9101735

Verkaufe Orig.: Ambermoon, Bundesliga Manager 3, Siedler, Burntime, Anstoß, History Line, Syndicate, Dune 2, Elite 2, Civilization, A-Train, Tel. 0431/542459

A500, 1/2 MB, 52 MB HD, 2 ext. LW, WB 1.3 + 2.1, Supra Turbo 28, TV-Anschl., Action Replay 3, über 40 Originalspiele u. Anwenderpr. mit viel Zubeh. 1200,– VB, Tel. 07822/61303

Verk. Amiga 500, 3 MB, 250 MB Festplatte, 2 LW, Action Replay II, Monitor, Mouse + Zubehör, viele Originale + Anwenderprogramme, z.B. für Musik, Preis: 1500 VB. T. 08031/45413

MS-DOS

Verk. Tie-F. (60,–), Swotl, BH 1942, BOB (zus. 80,–), Lotus, Indy Car, B-Wing (30–60 DM). Suche: U6, U7/2, UU1, UU2, Lands of Lore, Betr. at Kro.; T. 030/9322014, ab 17.00 (Fabian)

Verk. TFX F. 40 DM VB, fast neu, vollständig, Tausch auch gegen Wizardry 4 und 6 oder Hattrick, Patrick Weber, Kiefernweg 13, 35315 Homberg, Tel. 06633/7028

Doom 2 CD-ROM, System Shock 3,5", Terminator Rampage 3,5", zu verk., Originalverp. u. Datenträger, je 60 DM. Te 05971/54238

Suche: Bard's Tale Constr. Set (nur Original). Zahle per NN oder biete Campaign (Or.). Renate Ziegler, Sportstr. 14, 77833 Ottersweier

Kaufe/verkaufe CD-ROM-Spiele! Riesenauswahl! Schreibt an: W. Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 85049 Ingolstadt

Verk. diverse Originale, z.B. Underworld 2, Wizardry 7, u.a., sehr günstig, Tel. 07123/15860, Steffen

486DX33VL, 4 MB RAM, 130 MB FP, CD-ROM, 14" Mon., SVGA-K. mit 1 MB, Mouse, Soundbl. Boxen, Win, DOS 6.2, CD ROM's, Alquadim, Tornado, Minit. Spiele, Demos, NP 3800,–, VB 2300,–; Tel. 07031/220585

Verkaufe Philips CD-ROM CM 205 für 90 DM, Rebel Assault für 40 DM; Tel. 0211/720280

Verk. Matsushita CR 562 B mit Kit D. Speed IDE 200,– DM; Tel. 07131/574080

Verkaufe: Birds o. Prey 20 DM, TFX 50 DM, SS II 40 DM, X-Wing-Upgrade-Kit 50 DM, Comanche + Miss. 1 + 2 je 40 DM, Falcon 3.0 + Miss. 1 + 2 je 45 DM, Dune + Shuttle + Lot. Temp. 10 DM; Tel. 07123/71108

Verkaufe auf CD Doom 2 DM 60,–, Outpost DM 50,–, Rebel Assault DM 45,–, auf 3,5" Disk: Sim City 2000 45,–, Prince of Persia 2 DM 30,–. Tel. 08231/2539

Verk. PC-Software, alte + neue, auch CD-ROM. Schreibt für eine Liste an: Marcel, P.O.Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Orig.)

486DX40 (45 MHz), 4 MB, 210 MB Festplatte, 3,5" LW, VLB-Controller, Super-VGA-Karte mit 1 MB, Minitower, Tastatur, Double-CD-ROM, 6 Monate Garantie, DM 1400,–; Tel. 0911/505463

486/25 MHz, 4 MB, 210 MB Festplatte, 3,5" LW, Super-VGA-Karte, Controller, Minitower, Tastatur DM 950,–, M. Beck, Tel. 0911/505463

Verkaufe Siemens SVGA-Monitor und Soundblaster 16 für 300 DM, alles neu und ni[illegible] gebraucht, auch einzeln. Angeb. unter Tel. 08[illegible] 201082, ab 18 Uhr

486 DX/50, 8 MB RAM, HD 170 MB, ET4000 1 MB, 15" Monitor NEC 4FG, Double Spd., CD-ROM, SB 16ASP + Waveblaster, Softw., Zub., VB DM 2500,–, T. 06641/3091, Sebastian

Verk. Orig.: Maelstrom 50, Patrizier 40, Battle Isle Data D2 25, Battle Isle 2 45, Ultima 8 45, Betrayal at Krondor dt. 50; Tel. 0711/551658, ab 19 Uhr

PC-Originale: 1942 PAW, Overlord, Amoured Fist, Carriers at War, Jütland. Tausch gegen Super-NES mit 2 Joypads, evtl. Spiele möglich; Tel./Fax 09922/60224

Links 386 Kurse: Big Horn, Castle Pines und Pebble Beach je 25 DM zus. 70 DM; Tel. 06361/8723

Verk. kpl. Red Baron, X-Wing 2 + Mission Comanche + Mission Burning Steel 1, Elite 2, Planets Edge, Campaign, 240 DM; T. 07446/1352

CD-ROM! Verk. neue u. ältere Spiele auf CD. Riesenauswahl! Schreibt an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 85049 Ingolstadt

Tausche/verk. DSA 2, Rebell-Assault, EOB 1, Star Trek 1, Epic, alle K.-deutsch. Suche Die Siedler, MM 3–5 CD, Tie Fighter, U8 CD, Indy 4, nur K-deutsch. Tel. 05541/33844

Fax-Modem intern, mit viel Software, 14400 BPS, 140,– DM; Ultima 7, dt.; Aces o. Eruope dt.; Sternenschweif, dt.; 30–50,– DM; Tel. 07[illegible] 13904, abends; öfter versuchen

Verk. Tornado 35,–, Magic of Endoria 35,– DM; Empire de Luxe 35,– DM; Reunion 35,– DM, Transport Tycoon 40,– DM, alle kmpl. dt.; Tel. 09461/1293

Verk. P. Strike (45), X-Wing + Mission 1 (50), Indy 4 (30), Lemmings 2 (30), M. Mansion 2 (30), 1869 (20), Harrier (20), Inca I (20), Larry 5 (10); Tel. 02645/4502 (Ingo)

Beneath a Steel Sky, Betrayal at Krondor, BM Hattrick, Cannon Fodder, Chessmaster 4000, Das schwarze Auge 2, Gateway 2, Pacific Strike, je 50 DM; Tel. 07231/26636

Verkaufe oder tausche Rebel Assault gegen ein anderes CD-ROM-Spiel; Tel. 07161/817601

Verk. 8 Spiele (2 neue) DM 30 bis DM 40, Hardware: 20 W Subwoorfer DM 100, Gravis Joystick DM 40, VLB Cache Controller 2 MB DM 300; Tel. 0421/876341, Michael, ab 19 h

Verk. o. tausche: Syndicate Plus CD 60,–, Outpost CD 55,–, Starcard 50,–, Sim City 2000 55,– u.a., alles plus NN; Tel. 07251/62781, 76703 Kraichtal, Dominik verl.

Verkaufe Soundkarte Roland LAPC-1 400 DM, Strike C. + Speech 70 DM, Lemmings 2, Frontier 40 DM, WC Academy; Tel. 02941/65234, Ulrich

Doom II CD, Der Planer CD, World Cup USA 94, Zool, Goal, Fire and Ice, Kick off 3, Lothar Matth. u.a.; Tel. 07240/8684

Suche gut erhaltene PC-Spiele, 3,5 oder CD, mit dt. Anl., Rollenspiele, Strategie, Simulationen, Wirtschaftsspiele usw. günstig zu kaufen; Tel. 0711/7970285, ab 20 Uhr

Verk. Battle Bugs, Grandest Fleet, V for Victory 4 (je 40 DM), Empire Deluxe (30 DM), Starlord, Carriers at War 2 (je 20 DM), plus Porto 5 DM; Klaus Bartsch; Tel. 07071/78236

Inferno CD-ROM zu verkaufen 60,– DM oder Tausch gg. andere CD-ROM, Tel. 02571/40017

Transport Tycoon für 60,– DM (CD-Version) zu verkaufen; Tel. 02505/2067 (Christian)

Verkaufe Shadow Caster (3,5") 30,– und NHL Hockey (3,5") 45,– oder tausche beide zusammen gegen NHL Hockey '95 (CD-ROM); Tel. 08134/1532

Verk. günstig Originale: NHL-Hockey, Eishokkey-Manager, North & South, Lemmings, alles f. 100,– DM oder einzeln, Thomas, ab 17.00 Uhr, Tel. 05443/8739

Verk. Escom PC Tower DX4 100 MHz PCI, 8 MB, 540 MB HD, Miro 205D 2 MB, Mitsumi Doublespeed CD, Laufwerk, 14" Monitor, MS-DOS 6.2 u. Windows für 4100,–; Tel. 05366/7102

Verk. Chaos Engine 40,–, Rebel Assault CD 50,–, Links Pro 386 55,– für Mega Drive: PGA Eurotour 50,–, Jungle Strike 45,–, Rev. of Shinobi 30,–, Mo.–Fr. 8–19 Uhr; T. 07021/6711

Tausche MS-DOS-Software: Tomasz Jaracz, Skrytka 12, 78-401 Szczecinek 3, Polen

Verk.: Pagan CD, WC Armada CD, MM4, Wizardry 7 dt., TFX, WC + M1 + M2, MM3, Castles Ultima 6, suche: Theme Park, Battle Buggs, Tel. 06146/3809, ab 18 h (Roland)

Verkaufe PC-Original Bundesliga Manager Hattrick 50 DM, Tel. 040/7138903

Verkaufe Soundkarte Roland LAPC-1 310, Action Replay V3.1 140, Megarace CD 40 DM + VK., Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 55411 Bingen, Tel. 06721/42786

Verk. Die Siedler 45 DM, Tornado 50 DM, CD: Ultima 8 55 DM, Cyberrace 40 DM, Fate of Atlantis 45 DM, Outpost 50 DM, alles original verpackt, Tel. 040/8507330

Verk. SVGA-Monitor 14" 270 DM, GB + 5 Spiele 100 DM, R. Assault 40 DM, Planer CD 40 DM, Civ. 30 DM, TF 1942 30 DM, AOE 30 DM, Conan CD 20 DM, auch Tausch; Tel. 09261/91356

Verkaufe jede Menge PC-Spiele auf CD-ROM; Tel. 02173/14709, nach 18.00 Uhr

Verk. 486 DX40, 4 MB RAM, 2 Floppies, SCSI-Festplatte, VGA-Monitor, HP 560, Modem, ca. 120 Disketten, Tisch viel Zubehör, NP 4500 DM, Info + Preise bei Andreas, nur Mo. + Sa. + So.; Tel. 02238/53619

Alien Legacy 45,–, 1942 PAW 45,–, Doom-Utilities CD 19,–, Inferno CD 50,–; T. 09562/8838

Verk. Die Siedler, Strike Comm., WC 2, WC 1, Deluxe (CD), Tornado (je 30 DM), Aces of the Pacific + Miss. (30 DM), Monkey Island 2, Startrek 2 sth (je 20 DM); Tel. 0201/270434

Verk. (Orig.) Harpoon 2, Battle Isle 2, Wing Commander, Tie Fighter, Sim City 2000, Rebel Assault, Preis: VB, Tel. 09653/218, nach Michael fragen

Verkaufe 386DX-40, 4 MB RAM, 105 MB HD, Soundblaster 2.0 + 10 Orig.-Spiele (DSA1, DSA2, W6, W7, MM4, Shadow C., Summon.) 1500; Tel. 03973/431589 (Rainer)

Verkaufe für 40,– Freddy Pharkas, Elite II, A-Train; für 30,– Indy 4, EOB II; für 20,– M. Island 1, Prophecy of the Shadow, sowie diverse Spiele für 10,–; Tel. 04522/4752

Verk. Simon Sorcerer CD 45,–, Anstoß W. Cup CD 35,–, Theme Park 35,–, Doom 2 40,–, System Schock 40,–, Syndicate Data, Links Mauna K. u. Big Horn jew. 20,–; T. 02963/2675

Verk. 486-DX33, 176 MB Platte, CD-ROM, Soundblaster, 4 MB RAM, SVGA-Karte, 3 Topspiele (ohne Monitor), 1750,–, mit orig. Software, mögl. Raum Hannover; Tel. 0511/738900

Verkaufe Sim City 2000 DM 50, Links 386 pro DM 40, History Line 50 DM; Tel. 02256/1319

Verk. Sys. Shock, Coloniz., Ult. 8 + Speech je 55,–, Sam + Max, Larry 6, Empire Deluxe, 7th Guest je 45,–, alle plus Nachnahme o. Selbstabholer; Tel. 089/7004227

Ultima 8, Robinsons Requiem, Perfect General, Rüsselsheim, Ween, Yserbius, je DM 45; CD-ROM: Anstoß, Blue Force, Corridor 7, Inca 2, Nomad je 50 DM; Tel. 07231/26636

Verk. viele Top-Spiele, u.a. Tornado, Wing Com. 2, Sherlock Holmes, Comanche, Ultima 7 + Serpent Isle u.v.m.; Tel. 06421/22660, nach 18 Uhr, fragt nach Hendrik

Privateer + Speech-Pack 70 DM, Pinball Dreams 30 DM, AmiPro 3.0 + ATM 125 DM, Tel. 07903/3820 (auch) Anrufbeantworter

Syndikate-Pius (CD-ROM), Tie-Fighter, Battle Isle II, Sternenschweif, System-Shock Privateer; Tel. 0221/239656

Suche Lost Treasures o. Infocom 2 CD. Tausche auch gegen Theme Park CD. Suche außerdem ältere Rollenspiele f. PC, Pirchl Alex, Jochbergstr. 6, A-6370 Kitzbühel, Österreich

Verkaufe c. 30 original PC-Spiele (u.a. Pizza C., Burntime, Pirates Gold, Steel Sky, Indy 4, Monkey I. 2, Civiliz., Conquestador, Lost Files o. Soft); Tel. 089/1572387

Suche Power Play Ausgabe 1/93 und 10/93, zahle Höchstpreise, Tel. 06122/12855, ab 18.00 Uhr, Frank verl.

Verkaufe: CD-TFX, Invest, Transworld 35,–, Disk: Indy Car Racing, HL 1914-18, Jetfighter II, The Games EA-Combat, Castles, Terminator, je 10,– DM; Tel. 0871/51695

Verk. internes Fax-Modem 14400 bps, CD-Laufwerk multisessionfähig je 100,– DM, Theme-Park, Sam + Max, Anstoß, EA-Soccer, Syndicate, Aufschw. Ost je 30,–; Tel. 0871/51695

Verk. Iron Helix, Inca 2, BI 2 auf CD-ROM 60 DM, Inca, Subwar, Privateer, Jur. Park, Indy Car, Space Huck, Flashback 40 – 50 DM, Joachim, Tel. 07153/72493

Verkaufe: Tower 386-20 + Co-Prozessor, 4 MB RAM, 100 MB + 85 MB HD, 3,5" LW + 5,25" LW, SVGA-Monitor, SB-Pro, Modem u. Software 1800 DM; Tel. 06172/85148

Verk. 3,5": Doom II, Hell on Earth (79,–); CD-ROM: Seawolf (79,–), Ultima III (69,–), The Hidden Below (69,–), Rebel Assault (50,–), Herbert Grönemeyer (19,–), PC-Grau.-Game PHD (45,–); Tel. 03693/3164

Verk. PC-Orig. kpl. deutsch, Sim-City 2000, Sam + Max, Body Building, PC-Tools V8, je 50 DM; Tel. 08453/8879

Verk. PC-CD, kpl. deutsch, Lost in Time, Simon the Sorcerer, Doom 2, je 50 DM, Soundblaster 2.5 + Boxen 60 DM; Tel. 08453/8879

Tausche: DSA 2, Strike Com. CD, Pirates! G., Dott, Legend, Ultima 8-CD, Death Knight., Unl. Adv., KGB, suche Quarantine, System Shock, Kyran. 3, Black Hawk; Tel. 0951/69771

Verk. Orig.: Ultima 8-Pagan (dt.) für 55 DM, Tel. 08032/5391, Michael

Zu verkaufen: Multimedia-Kit mit CD-ROM, Lautsprecher und Soundkarte, neu für 550,– DM; Tel. 0821/421587

Pirates Gold, Prince of Persia 2, F117A, Laura Bow 2, Gunship 2000, Reach f. the Skies, F15 Strike Eagle 3, Eishockey Man. je 40 DM; Tel. 02204/1823, ab 18 Uhr

Superangebot! System Shock, Indy Car, Sim City d. 40,– DM, Wing Armada CD 50,– DM, Strike Comm. + Speech Pack 40,– DM od. Tausch, Tel. 0521/412700, CD Armored. Fist 70,– DM

Verk. Lotus AmiPro + Freel. Graphics (je 100), Comanche (40), Bug Bomber (30), Alone i. t. Dark 1 (30), Links 386, Banff Springs und Mauna Kea (je 30); Tel. 0211/720280

Verk. High-Command, Clash of Steel, Western-Front und Lemmings, Preis VB, Heiko Opfer, Bergstr. 13, 36272 Niederaula, Tel. 06625/1586

Verkaufe Lollypop, ganz neu, 50 DM, CD-ROM-Spiel Microcosm englische Version 45 DM, tausche auch gegen Cool Spot oder Fury of the furries; Tel. 05773/1055

Verk. Colonization, Systemshock je 70,–, Ultima 8, Sim City 2000 je 50,–, Strike Comm., Shadowcaster je 35,–, CD-ROMs: Inferno 75,–, Outpost 60,–, Iron Helix 50,–; Tel. 07257/1316

Orig.: Kyrandia 3, X-Wing + Data, Krynn 3, History Line, Command HQ, Cyber Empires. Power Play u. Video Games komplett gg. Gebot. Suche Turbo Duo! Tel. 07258/8520

Verk. Action Replay 2 100,–, U8 + Sp. 70,–, UFO, Dreamweb 45,–, Gabriel Kn., AOE, Comanche 40,–, Hexx, Heimdall 2 35,–, CD-ROM Rebel Assault dt., Outpost 45,–; Tel. 09953/2973

486SX-25 (auf 33!); 4 MB; 124 MB HDD (Wechsel); 3,5; 5,25; SB 2,5; SVGA-Monitor; DOS 5.0; Win 3.1 etc.; Board bis auf DX2-66 aufrüstbar; VB 2000,–; Tel. 05732/66275

Verk. Tornado 45,–, Strike Commander + Speech 65,–, Comanche + Miss. 1 60,–, Grafikk. Genoa 8500 1 MB (Chip Tip 10/93) 120,–, Soundkarte ProSonic 16 100,–, Joystick CH Mach 2 + Gamecard 30,–; Tel. 06734/261

CD-ROM: Outpost, Betrayal at Krondor, Patrizier, Anstoß, Rasenmähermann, Monkey Island, Iron Helix-Disk: Colonization, Ultima 8, Privateer je 50 DM; Tel. 02102/5977

Pirates Gold, Syndicate, Laura Bow 2, Indy 4, Comanche, Eishockey Manager, Pacific Strike, Sens. Soccer, Term. Rampage, Ultima 6, Strike Squad, je 45 DM; Tel. 0211/293714

Verk. CD-ROM Critical Path 60 DM, Megarace 45 DM, Rebel Assault 50 DM, Disk Gabriel Knight 50 DM, Flashback Doom Prince 2 je 39 DM, ab 20 h, Tel. 05625/4126

Verk. Rebel Assault 50,–, DSA 2 DM 50,–, X-Wing + Upgrade DM 50,–. Suche Links 386 Zusatzkurse. Tausch möglich. Tel. 0231/856966

Verk. für PC CD-ROM: Anstoß WCE, WC 2, Rebel Ass. sowie Lands o. Lore (Disk), evtl. Tausch geg. Ufo o. Trans. Tyc.; Tel. 02761/64320 (Michael), 18–20 Uhr

Verkaufe "Original" PC-Games Fifa-Soccer 25 DM, Colonization 30 DM, Aces over Europe 30 DM, A. Liedtke, Lortzingstr. 12, 31228 Peine

Vk. CD-ROM: Armored Fist (engl.), Sam & Max, Day of Tentacle, Monkey 2 (je 59,–), Disk: SC2000 (49,–), SC-Tops (25,–), Albert Weickmann, Tel./Fax: 09771/97942

Verk. 386DX-40, 4 MB RAM, 121 MB Festplatte 3,5" + 5,25" LW, 14" Monitor, Tastatur, Mouse VGA, Ami-Bios, Dekstop-Gehäuse, DOS 6.2, für 999 DM; Tel. 030/6550818, ab 18 Uhr

Anstoß World Cup Edition, Beneath a Steel Sky – CD-ROM, nur zus. 120,–, Alexander Sanner, Stettiner Str. 77, 61449 Steinbach/Ts.

Verk. original Iron Cross (Kämpfe an der Westfront, taktisch, Super-Sound), Tel. 05931/14383, ab 17 Uhr

CD-ROM-Kick off 3 (40 DM), Foxy-Clips 25 DM, Blonde Unschuld 50 DM, 3,5"-Manchester United Europe 20 DM, Fifa International Soccer 50 DM, alles Originale, Tel. 09421/63520

PC Orig. + NN Strike Comm. 50,–, Amberstar 50,–, Indy Car 60,–, F117 Nighthawk 40,–, It came f. the Dessert 40,–, Epic 40,–, Ultima 8 CD 70,–, Shadow Caster 60,–; T. 02822/52415

Verk. original PC-Spiele, z.B. Outpost (CD), Tie Fighter, Pacific Strike, Sim City 2000, je 40 DM + Porto, Privateer, Ishar 3, Hanse, 30 DM + Porto; Tel. 0211/226092, ab 18.00 Andi

Verk. oder tausche: Arena, Betrayal at K., Car + Driver, Mantis (CD), Gabriel Knight, Might + Magic (CD), alle englisch, je 30 DM + Porto oder Tausch; Tel. 0211/226092, Andi

Verkaufe PC-Spiel "Universe", dt., FP: 60 DM inkl. Porto, abends, Tel. 02064/55837

Verk. Orig. 3,5": Battle Isle 2 (dt.) DM 45; Comanche + Miss. 1 DM 60; beides kompl. dt.! Tel. 09779/270 (Markus), ab 16.00 Uhr

Verk. Die Siedler 50,–, History Line 40,–, Links 386 pro 40,–, Sim City 2000 DM 50,–; Tel. 02256/1319

Verkaufe Spiele wie Sam und Max, Anstoß, Sensible Soccer, Fifa Soccer, alle für 60 DM bis auf Sensible Soc. 30 DM. Ruft an bei Nico, Tel. 02389/6345

Originale: System S., Battle Bugs, Colo 65 DM, Siedler, Amored Fist, Fifa, NHL 60 DM, Startrek 2, MK, WC 2 35 DM, CD: Rebel, U8 55 DM. Suche Kyrandia 3; Tel. 0521/391625

Verk. UUW 1 5,25 30 DA, Tie Fighter DV 50, WC 2 DV 40, B Wing 25, Inferno DV CD-ROM 65, Strike Command + Speech 50, Red Baron DV 30, Aces o. P. 30, Lemm. 15; Tel. 04651/21416

Verk. Soundblaster AWE 32, fast neu, Originalpreis 700 DM, mit Micro + CD-ROM Jurassic Park für 560 DM. Ruf an unter Tel. 02226/7193, Mo.–Fr. zw. 14 und 16 Uhr

Verkaufe folgende CD-ROM-Games: Cyclemania für 70 DM und Battle Isle 2 für 60 DM, orig. verpackt + Anleitung usw.; Tel. 0641/21765, ab 17.00 Uhr

Verk. (evtl. Tausch): CDs U8, Myst., M&M, Ult. UW + WC 2, Disk. Syndicate, A. in the Dark je 30,–, Krondor, L. Vikings, Lemm. 2, Kyrandia, Hocus Pocus CD, Myst. Towers je 25,–; Tel. 05254/86468

Suche PC-Spiele 3,5 Disk o. CD, Sherlock Holmes, Schatz i. Silbersee, Larry 6, Clou, Zak McKracken, Goblins 3, Eco Quest II; Tel. 09188/3186

Verk. Orig.: Indy 4, B. A. T., Martian Dreams, F. o. Glory, TFX, Wing Commander 1, Flight of the Intruder, Space Hulk, Syndicate Data pro Spiel 20 – 45 DM + NN; Tel. 030/2620526

Verk. oder tausche Theme Park, Falcon CD, Dark Legions, SF 2, Subwar u.v.a. Suche alle Neuh., T. 05523/1809, PS. vk. Barcode Battler

Suche Earthsiege, Quaratine, Armored Fist (CD) und Der Planer. Verk. Ways for Windows 2.0 + PC-Tools 7.0, Preise VB; Tel. 037752/3821, Andreas, ab 18.30 Uhr

Suche für PC Der Clou (KD) Quarantine, The Legacy (KD), Tel. 08808/620, Mo.–Fr. 16–20 Uhr, nach Patrick fragen, oder schr. Patrick Schiefer, Urtlangerstr. 2 a, 82396 Pähl

Verk. Orig. Comanche (35), Battle Isle 2 (40), Banff Springs (20), Nascar Racing (50), Ways f. Win (20), Strike Commander CD (50) o. tausche geg. Comanche CD (Tel. 07731/53253), Power Play 1–12/94 g. zt.

Tausch/Verkauf: biete Sim City 2000 DV, suche: Buzz Aldrin's Race into Space DV dringend! Tel. 034743/61713, Marco Eisfeld, Fr.-Ebert-Str. 22 a, 06463 Ermsleben

Verk. Anstoß 45,–, BMP 2.0 + Edit.- u. Tor-Disk 40,–, Eishockey-Manager 45,–, Larry V 40,– u. Fifa-Soccer 55,–; T. 02301/13432 (ab 17.00 h)

Verk. Originale für PC 3,5: Theme Park, UFO, Tanks (je 50 DM) und Populous 2, Spaceware HO sowie Empire Del. (je 35 DM), Tel. 06034/4395 (Marco)

Verk. X-Wing + Imp. Pers. + B-Wing 40 DM, Prince of P. 2., PAW 1942, System Shock, CD-ROM, Anstoß + WCE, Simon t. Sorcerer (Tausch mögl.); Tel. 05351/41795, ab 17 Uhr

Verkaufe: Chaos Engine 30,–, System Shock 40,–, CD-ROM: Outpost 30,–, Privateer 40,–, Stronghold 30,–, Tel. 02275/6443, bitte nur Mo.–Do. 16–18 Uhr

Kaufe jedes PC-Spiel auf CD-ROM zum Festpreis. Liste gegen Rückumschlag (1,– DM). J. Spindelmann, Opladener Str. 30, 40764 Langenfeld

Tausche: T. Rampage, Indy Car, F15 (3), B 17, Com. Miss. 1, Fifa. Suche: Jungle Strike, S.C.2000, Chaos Engine, Tie Fighter, Desert Strike, F1, T.F.X.; Tel. 038231/80804

Suche 3,5"-Laufwerk, dringend! Bitte preiswert! Ruft an! Tel. 04461/71163, verlangt Andreas!

Verkaufe 386/40, 4 MB, 120 MB HDD für 700 DM, Aces over Europe 40,– DM, Soundblaster 16 ASP 300,– DM; Gg. Altmann, T. 0871/12723

Verk./tausche Orig.-Spiele: E-Manager 35 DM, Dott 40 DM, Tornado 35 DM, alle CD-ROM/Disk 3,5, Humans 25 DM, Elvira 2 30 DM, Quarantine; Tel. 08141/23744, Michi, bis 19 Uhr

PC-Orig. + N.N., Kings Quest 5 50,–, Flightsim. 5 deutsch 90,–, PGA-Tour Golf 40,–, Strike Com. 50,–, Aces o. t. Pacific + Miss. 60,–, Eye o. t. Beh. 50,–, Indy Car 50,–; T. 02822/52415

PC-Orig.: Lode Runner (45), N. Racing (50), Tie-Fighter (40), Alien Legacy (40), Civ., Fifa-Soccer, Ufo, P. Strike, Syndicate, Dune 2 (35) u.a.; Tel. 0641/32903

Verk. Indy Car, TFX, SC + TO1 + Speech (Disk.), Rasenmäherm. Suche US Navy Fighter, WC 3, Dark Forces, Cyber War, Aces of the Deep. Ruft an bei Gerd Ullrich: Tel. 05650/818

Verkaufe Spielesammlung, z.B. WC 2, Star Trek 1 u. 2, Ait D2 und mehr. Alles Originale. Tel. 07542/21046, ab 18 Uhr, Lothar

Verk. Soundk. Gamewave 32 (Soundbl. + Gen.-Midi + Roland-Kompatibel für 250,– und Novastorm (CD-ROM) für 50,–, verk. auch Tie-Fighter; Tel. 02775/8068 (Michael)

Verk./tausche Pirates G. 40,–, AOE 40,–, Bomber 10,–, Fifa i. Soccer 35,–, Starlord 40,–, Tel. 05401/40532, nach Jan fragen (alles Originale)

Suche: Masters of Magic, System Shock CD, Panzer General, biete: Alien Legacy, UU2, Wing Armada, Siedler, Starlegion, Theme Park, Colonisation, ab 18.00 Uhr, Tel. 0711/462359

Suche Tauschpartner (verkaufe auch PC-Spiele billig). Liste bei Ulf Stockburger, Hans-Thoma-Str. 6, 78112 St. Georgen oder unter Tel. 07724/4450 anfordern

Verkaufe: Sys Shock, Tie, Theme, etc., Preis VB. Suche: Battle i. Z. U7 CD, Indy Racing, Links, Arena, Wizardry 7 CD, etc., auch Tausch möglich; Tel. 08841/3857

Tausche & verkaufe PC-Spiele, z.B. EOB 3, Flashback, Heimdall, Rebel Assault, Theme Park, Term. Rampage. Tausche auch MD-Spiele. Tel. 07744/5187 – Thomas

486 DX33, 8 MB RAM, 550 MB HDD, 1 MB VL-Karte, SB, Scanner, Monitor, Drucker, CD-ROM, mit viel Software u. 5 CDs für 2200,–! Tel. 03535/21769 (ab 19 Uhr)

Verk. Compaq Deskproli 486DX2/66, 8 MB RAM, 240 MB HD, Double-Sp. CD-ROM, QVision SVGA, 15" Monitor, Business Audio, DOS 6.2, Win 3.1, Spiele! Preis n. VB, Tel. 089/8544000

Verk. Anstoß 40 DM, Tie Fighter 45 DM, Day of the T. 35 DM, Pirates Gold 35 DM, Ultima 7 Teil 1 + 2 + Data 65 DM, Eishockey Manager 25 DM, BMP2 30 DM; Tel. 02131/940061



Verk. Comanche, Terminator, Simon the S., DOT, Indy 4, History Line, Tornado, Rebel A. Suche: Pazific Strike (CD), Striker (CD), Comanche (CD), F14 FD, Stunt Island, TFX (CD); Tel. 03733/57895

Verkaufe PC-Spiele Ultima IV für 20 DM, Schatz im Silbersee für 40 DM, (komplett dt.), zusammen 50 DM. Meldet Euch bei Christoph Hofbauer, Tel. 08456/1588

Verk. Indy 4, UW 1, Comanche, Wizardry 7, HL-14–18 (40 DM), X-Wing + Upgrade + B-Wing (60 DM), Strike Com. + Speech, Ultima 8 + Speech (50 DM), ab 18 Uhr, T. 0711/412565

War in Russia 60 DM, Commanche 20 DM, EA NHL Hockey 30 DM, EA Fifa Soccer 40 DM, alles 3,5 Zoll; Tel. 07425/7103, ab 18.00 Uhr

Verk. Colonation, Civilization, Reunion, Master of Magic, Pirates Gold NHB 40–50 DM und CD-ROM-Spiele: Battle Isle 2 DM 45,–, Starcontrol I u. II für 20 DM; Tel. 06029/4172

Verk. 486DX-33, 4 MB RAM, 250 MB Festpl. u. Soundbl. 3,5 + 5,25 Zoll LW u. CD-ROM, Monitor, DOS 6.0, Windows 3.1, Lotus 1–3, Viruskiller, SVGA, NP 4000, VHB 2000; Tel. 06029/4172

Stop! Verk. Corel Draw 4.0 (neu) 200, Arm. Fist (neu) 60, Strike Com. 40, Pac. Strike 40, Aces o. Eu. 35, Waxworks 20, System Shock (neu) 55, AV8B 25; Tel. 02129/50909

Verk. oder tausche Rebel Assault, Strike Commander (CD) gegen Day o. t. Tentacle, Beneath a Steel Sky (dt. CD), ab 17 h, T. 02166/82129

Verk. Alone in the Dark 3,5 (30), KQ5 3,5 (20), KQ6 3,5 (30), Return to Zork CD (35), Larry 6 3,5 (35), Simon Sorcerer 3,5 (35), SC2000 3,5 (40); Tel. 09562/8595

Verk. Privateer 40,–, Commanche 40,–, BMH 50,–, A. i. t. Dark 2 45,–, Body Blows 25,–, Dark Seed 20,–, Indy 4 20,–, Pirates Gold 30,–; Tel. 07157/67487

Tausche Stronghold (dt.) CD, Lands of Lore (dt.), Anstoß, Fifa Soccer, Sim City 2000, F14 FD, suche u.a. Zeppelin, CD-Ver. Privateer, Colonization; Tel. 089/911480

Vorarlberg! Tausche, verk. Falcon 3, Indy Car, F1 G. Prix, Elite II, Monkey II, u.v.m. Suche: Tie, TFX, Ufo, Commanche-CD, Sam + Max; Tel. 05522/45486 (Rene), ab 18 Uhr

Suche: Sam and Max, Day of the Ten., System Shock, E.O.B. I–III, CD/dV nur in gutem Zustand, ab 20 Uhr, Tel. 09672/4173

Verk. Simpsons, WWF, F2 zus. 10 DM, Bard's Tale, Con. Set 20 DM, Epic 20 DM, BMP 15 DM, Alien Breed 30 DM, Waxworks 25 DM, Body Blows 20 DM, Wizardry 6 30 DM; Tel. 06183/2460

Verk./tausche Space Q5, Dog Fight, MM2, Strike-C., Sam + Max, Tie Fighter, Quarantine, Pacific Strike, Inca 1 CD, Iron Helix CD, Tel. 0271/355544, ab 18 Uhr

Biete Wizardry 7, Indy 4, Dungeon Hack, Day of Tentacle, Larry 2 + 3, SQ 3–5, PQ 2, Tornado, Eishockey Man. je 35,–, MM 4, Beholder 2, je 30,– + NN. Suche Ultima 1 – 4; Tel 02327/73161

Verkaufe Originalspiele: Myst., Lost in Time, Erben d. Erde, Kyrandia 2, Larry 5 + 6, SQ 4 + 5, Tentacle, Preise 40–80 DM, tausche auch, Moritz, Tel. 0234/413048

Suche Originalspiele: Quest f. Glory 4, Alone i. t. Dark 2, Gabriel Knight, Star Trek, Freddy Pharkas und alte Sierra-Spiele. Tausche auch. Tel. 0234/413048, Moritz

Verk. 386DX/25 MHz, 4 MB RAM, 124 MB Festpl., 2 Laufw., SVGA, Monitor, Soundbl. 2.0, Maus + Spitzenspiele, evtl. auch Drucker Star LC 24-10, VB 1400,–, Tel. 08321/89773

Siedler, Fifa-Soccer, Chaos Engine, Bi 2, Theme Park (CD), Strike Com., Rasenmäher M. (CD), Darklands, Ultima 7, UW2, ab 18.00, Tel. 02266/7894 od. 02207/3193

Verk. PC 486DX33 Intel, 8 MB, 170 MB HD, SVGA 1 MB, Double Speed CD-ROM, SB Pro 4.0, Gravis Game Pad 20, O-Games DOS 6.2, W-3.1 für 3 250,–; Tel. 02735/60927 (Tower 14 Zoll Mon.)

Tausche: Sam + Max, BMH, Day of t. Tentacle, Monkey 1 + 2 gegen: Simon t. Sorcerer, Inferno, Tie-Fighter, Privateer, Aces o. t. D., Tel. 0441/43526, nach Hendrik fragen

Fifa Soccer, Dott, EM, Tornado je 40 DM, zus. 110 DM, TVS Basket 20 DM, BI 1 35 DM, BI 2 70 DM, Add on Levels 50 DM. Suche Spiele für Mega Drive! Tel. 07232/70023

Verkaufe 486er PC, 40-MHz-Prozessor, 105 MB Harddisk, 3,5" und 5,25" Laufwerk, VGA-Karte und Monitor, Soundblaster, Mouse, Joystick, DOS 5.0; Tel. 030/8131235

Verkaufe Amiga und PC-Originale: Elite 2, Battle Isle 2, Syndicate, History Line, BMH, EHM, Kyrandia 2, Lemmings 2, Aces over Eu., Colonization, etc.; Tel. 030/8131235

PC-Orig.: Burning Steel II CD, 1942 PAW, Simon the Sorcerer CD, Overlord, Carriers at War, Jütland, Preise VB; Tel. 09922/60224

Verk. PC-Orig.: Chaos Engine, Sam u. Max, Larry 5, On the Road, CD: Syndicate Plus, Fifa Soccer, Der Planer, Tel. 06405/3538

Sound Galaxy Nova 16 Extra, neuwertig, kompl. zu SB 16 usw., Multi-CD, mit sehr viel Software für 250 DM zu verkaufen, Thomas Mogwitz, Tel. 03573/791386

Harpoon + Battlesets 1–4 + Editor 60, Harpoon Designer Series 1 + 2 je 30, Turbo C++ 3.1 f. Win, Turbo Pascal 1.5 f. Win je 90, Battle Isle 2, Data CD 30, Tel. 06106/24296

Sim City 2000, Pagan + Speech (vk. für 80 DM), A-Train (60 DM) gegen Ultima 7 CD, Ultima Trilogy 2, Treasures of Infocom, Master of Magic; Tel. 03342/7395, Alex

CD-ROM: Suche Magic Carpet, Kyrandia 3, Little Big Adventure, Wing Commander 3! Suche CD-Player, CD-ROMs bis Sept. '94! Tel. 02333/73561, ab 16 h – meldet Euch!

Verk. BMH-Disk 60 DM, Tel. 02307/42050

Simon d. S., Sherl. Holmes, Commanche dt. je 45,–, Theme P. 50,–, Inca 35,–, Goblins 2 30,– u.a. Demos 3,–, Soundbl. CPS4 110,–, 486SX neuw. o. Monitor 1100,–; Tel. 07644/6208

Verk. Ultima 8 CD, Outpost, Myst., Preis 50 DM VB, Tel. 02802/2089, Jan Aumann

Suche: Little Big Adventure, Panzer General, Transport Tycoon, verk. Rebel Assault, Swotl, Civilisation und viele andere; Tel. 07520/6248 (ab 20 Uhr, Andy)

Verk. Disk je 35 DM: F15-3 DA, Pirates G. DV, Lands of Lore DV, je 45 DM: Ufo DV, F14 DA, Sim C. 2000 DV, TFX, F1 DA, alles orig. 100 % o.k., Vers. NN + 9 DM; T.0711/3702601, ab 17 h

Verk. Disk je 45 DM: Siedler DV, Fifa Soc. DV, System Shock DV CD je 50 DM, Sam + Max DV, Theme Park DV, Commanche EV, 100 % o.k., Vers. NN + 9 DM; Tel. 0711/3702601, ab 17 h

Verk./tausche R. Assault 40 DM, Planer CD 40 DM, T. Park CD 40 DM, Com. 40 DM, Civ. 30 DM, EOB 2 25 DM, AOE 30 DM, S. Forces 15 DM u.a.; Tel. 09261/91356

Verk./tausche: 3,5" Colonization 50,–, CD: Al-Qadim 40,–, Iron Helix 40,–, Betrayal at Krondor 40,–, Ultima 8 50,–, Theme Park 50,–; Tel. 0361/7316942

Tausche/verkaufe folgende Original-PC-Spiele: Monkey Island 1, Lemmings, Indy 500, Spaceward Ho, Ultima Underworld 2, Powermonger, Strike Commander Speech Pack, Commanche, Tie Fighter, etc.! Auf CD: Silent Service II, Ultima 8 Pagan, Outpost, Privateer, Tel. werktags: 02234/270230

Atari ST

Möchte Civilization gegen Sensible Soccer oder Ancient Art of War in the Sky tauschen. Tel. 02841/46947, nach Christian fragen! (Nur Originale)

Suche Kick Off 2 und North & South. Bitte nur Originale. Meldet Euch bei dieser Tel.-Nummer: 02841/46947. Nach Christian fragen!

Mega 1 ST m. Emul. PC-Speed, 2 Mon. s/w/col. umschaltb., Drucker Star LC-10, div. Zubehör u. Software, VB 900,–; Tel. 04267/511, außerdem: Sinclair ZX 81 gegen Gebot

Suche dringend ST-Originale: Special Forces, Blacksect, usw. Sendet Eure Listen an Manuel Gerber, Chellerächer 20, CH-5452 Oberrohrdorf, Schweiz (Tel.: CH-056/963044)

Verk. Original-ST-Spiele: Colonel's Bequest, King's Quest 2, Space Ace, Cruise for a Corpse: je 20,–; Waterloo, Isnogud: je 15,–; Tel. 05192/4547, ab 18 Uhr

Suche für ST: Their Finest Hour + Missions, Falcon Miss. Disk 1 + 2, kmpl. mit Anleitungen; Holger Scholz, Am Kuhberg 2, 92224 Amberg

Verk. Atari 1040 ST, 35 MB HD, b/w Monitor, 3,5 Laufw., Text- u. Datenverarb. + Spiele, z.B. Ooze, Debut, .. mit Zubeh., Neupr. 3000, VB 1300; Tel. 09404/9339, Mo.–Fr. ab 17.00 Uhr

Suche Epic, Police Quest 1–4, Space Quest 1 für Atari ST, Tel. 03586/786551

King's Quest 1–3, Cruise for a Corpse, Duck Tales, Spacola-Buch, Mega Traveler, u.a., Preis 20–25 DM; Tel. 0441/86909

Verkaufe meine Spielesammlung für Atari ST, ca. 300 ältere Spiele mit Anl. u. Verp., jedes Stück 15,–, ab 20 Stück 10,–; Tel. 0711/7970285, ab 20 Uhr

Game Boy

Verk. Game Boy + Game Light + Mario Land 2 + Battletoads + Home Alone 2 + Spider Man 3 + Terminator 2 + WWF Superstars + 32 weitere Spiele für 350,–; Tel. 0381/1201624, Armin

Achtung! Ich suche für Game Boy Spiele (F1, Micro Machines, Lamborghini, ...), sowie einen Zweit-Game-Boy! Ab 16 Uhr: Tel. 030/8178613 (Daniel)

Mega Drive

Verk. Mastersystem mit 8 Spielen ohne Adapter für 450 DM, 1 Pad u. 1 Stick, nur komplett, Tel. 0791/3152, nur von Di.–So.

Verk. für MD: Landstalker 45,–, FIFA-Soccer 45,–, Road Avenger CD 25,–, Final Fight CD 45,–, Jaguar CD 45,–, Robo Aleste CD 45,–, Night Trap CD 50,–; Tel. 07745/8549

Verkaufe Mega Drive + 2 Joypads + 6 Spiele (u.a. 688 Attack Sub, Lemmings) für 500,– DM, Tel. 039000/6173

NES

Verk. NES-Super-Set + 9 Spiele + 4 Joypads + Spieleberater + 1 Nintendo Klassik Ausgabe für 200,–; Tel. 04681/2758 (nach Maik fragen)

Verk. NES + 9 Spiele (Zelda 1 + 2, Super Mario 1 + 2 + 3, Popey) für 350 DM; Tel. 08456/1588

Verk. NES mit 4-Spieler-Adapter, 4 Joypads und 7 Spielen wie SMB 1, 2 und 3 für 200 DM, alles Top o.k., also wählt 08031/45413

PC Engine

Gute PC-Software (Standard und Spiele), nur Originale, möglichst auf CD-ROM gesucht. Anrufbeantworter/Fax 05261/88834

Verk. PCE RGB (150,–), 5 Spiele (je 30,–), einzeln od. komplett (280,–). Verk. auch Atari Lynx 2 inkl. 2 Spiele (130,– VB)! Tel. 02226/16592

Verk. Orig.: Sam u. Max, Indy 4, Day of Tentacle, Companions of Xanth, The Lost Files, X-Wing + Upgrade Kit + B-Wing, Space Quest 1–4, Patrizier, Disk DM 40,–. Tel. 07159/2241

Verk., tausche Spiele f. 3DO, CDI, CD32, GB, SNES, MS, Game G., MD + CD, 32x, PCE + SCD, Lynx und Jag.; suche Softw. für 32x, Jag., CDI, 3DO und CD32 + Laserdisks; Tel. 089/8345389

SNES

Verk. SNES + 2 Joypads + AV-Kabel + 14 Spiele (z.B. S-Star-Wars, Starwing, S-Mario-Kart, usw.), NP über 1800, VB 950, Tel. 04181/35819, kostenlos dabei Nintendo Spieleberater

Verkaufe fast neuen, kaum benützten S-NES mit AV-Kabel, 2 Joypads, Netzteil + 3 Spiele: Street F. II Turbo, Zelda, Starwing, für 200,–; Tel. 08141/23744, Michi, bis 19 Uhr

Verk. Streetfighter 2 Turbo, Magical Quest, Empire Strikes Back, je 40,–, für Mega Drive: Aladdin 40,–; Tel. 04456/510, Sven

"Pro Fighter 32 MB". Tel. 00352/335895/THS/150, Nic Welter/L-7502 Mersch/Luxembourg

Verk. S-NES m. 2 Joypads, 7 Spielen, Action Replay 2 u. FX-Fire-Adapter (alles mit orig. Verpackung) für 750 DM VB, Daniel Wirth, Tel. 0221/374850 (ab 16 Uhr)

Suche Neuheiten (auch kompl. Sammlungen) für SNES-NES-GB u. MD, z.B. Lion King, Earthworm Jim, Super St. II, Donkey Kong Country, etc.; Tel. 0641/791740 (Monika)

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Controllern + Profijoystick + 12 Spiele (z.B. Starwing, Super Metroid, Mario Kart), Neupreis 1500 DM, VB 800 DM; Tel. 0208/762424

Suche geb. dt. Sega/SNES-Spiele ihrer Wahl. Gebe dafür neueste Spiele ihrer Wahl. Konkrete Angebote z.B. nehme Ecco 2 gebe Sonic 1 + 2, K. Braun, 95195 Röslau, Hauptstr. 3

Verk. SNES mit 13 Spielen, u.a. S-M-Kart, Zelda, Starwing, Pr. of Persia, Sim City u.v.m.; Tel. 06421/22660, nach 18 Uhr, fragt nach Hendrik

Diverses

Achtung! Suche Ur-Computer VC-20 mit Speichererweiterung (16 KB, 32 KB od. 64 KB), auch leicht defekt sein; Tel. 0441/81333, ab 12 Uhr

Hallo Ihr DOS-Computer-Spieler... Interesse an Cheats, Trainern und Komplettlösungen für viele neue und ältere Spiele? Wählt 030/8338349 oder 8178613!

Verkaufe original Clue-Books inkl. Plane und Komplettlösungen zu vielen alten und neuen Spielen. Info unter Tel. 07529/6518, ab 17.00 Uhr (Patrick)

Verkaufe Power-Play-Ausgabe 6/91 bis 12/94, alle für 90,– DM, Christian, Tel. 089/8634518, P.S. + 8 diverse Sonderhefte!

Suche Star Wars Figuren u. Raumschiffe, auch Zubehör u. einzelne Waffen, Zustand egal, Kraemer Andreas, Messdorferstr. 215, 53123 Bonn, Tel. 0228/747372

Suche Star Wars Figuren und Raumschiffe. Zustand egal. Kaufe auch komplette Sammlungen. Kraemer Andreas, Messdorferstr. 215, 53123 Bonn, Tel. 0228/747372

Amiga 500, 1,5 MB, 2. Laufwk. mit o. ohne Monitor 250/400 DM; 40 MB HD für PC 40 DM, Corel Dr. 3.0 + das Buch 150 DM; Tel. 0821/156388

Verk. viele Star-Trek-Artikel aus meiner Sammlung, sehr günstig, Literatur und Kassetten. A. Knauf, A. d. Kirchenfeld 2, 51467 Berg. Gladbach

Kontakte

Privater Spieleclub sucht neue Mitglieder. Infos gegen 1 DM/Rückporto bei T. Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg

Privater Spieleclub sucht neue Mitglieder. Infos gegen Rückporto bei Thomas Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg

Wichtiger Hinweis:

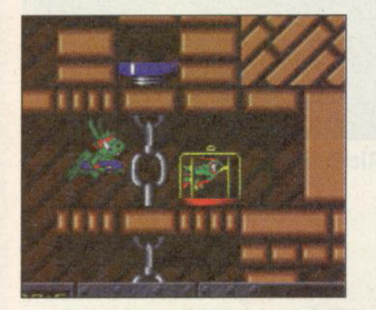
Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen.



Wir wollen es wieder mal wissen: Dieses Mal möchten wir Euch eine kleine Shareware-Hitparade zusammenstellen. Schreibt einfach Eure drei Lieblings-Shareware-Spiele auf die hier abgedruckte Liste und schickt diese dann, natürlich ausreichend frankiert und beschriftet an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Stichwort: Box
Postfach 1340
85540 Haar bei München

Natürlich verlosen wir unter den Einsendern ein paar feine Spiele: Genauer gesagt, gibt's 10 tolle Shareware CDs, randvoll mit frischen, nützlichen und peppigen Programmen rund um den PC. Wer schonmal gleich loslegen will, kann sich die neusten Shareware-Spiele natürlich auch bei uns in der Box besorgen. Immerhin ist unser Partner – die Central Europe BBS – für die große Auswahl toller Shareware-Perlen bekannt.



Ohne Moos nix los!

Das *POWER PLAY MAILBOX*-Abo kostet Euch nur 3 Mark im Monat, also schlappe 36 Mark im Jahr – dies ist, für das Angebot, auf das Ihr zugreifen könnt, und im Vergleich zu anderen kommerziellen Boxen, äußerst preiswert. Mindestdauer für das Abo ist – wie bei der *POWER PLAY* auch, 12 Monate. In die Box dürft Ihr zwar sofort, könnt aber noch nichts machen – erst wenn Euer Account von unserer Abo-Abteilung und dem Mailboxbetreiber eingerichtet ist – dauert im Regelfall bis zu zwei Wochen – wird die Leitung für Euch freigeschaltet und Ihr habt vollen Zugriff auf die *POWER PLAY MAILBOX*.

Schickt bitte den unten abgedruckten Coupon, oder die im Heft befindliche Abokarte, ausreichend frankiert an nebenstehende Adresse →

Der Draht zur Welt

Wir sind umgezogen! Die Post hat alle neuen Leitungen fachmännisch verlegt und ein neues Teelfonsystem installiert. Aus diesem Grund haben wir unsere Nummern geändert – die neuen sind unten im Kasten zu sehen. Ihr habt jetzt alles gemacht: Das Abo-Formular ausgefüllt, das Telefon angeschlossen, den Computer hochgefahren und das Modem angewärmt. Damit Ihr auch in unsere Box – wenn die Freischaltung erfolgt ist – kommt, gibt's hier die Telefonnummern, unter denen die *POWER PLAY MAILBOX* bei der *Central Europe BBS* zu erreichen ist:

Sammelnummer (analog)
0911 973 44 44

Sammelnummer (ISDN)
0911 973 44 33

POWER PLAY
Abonnenten-Service
D-74168 Neckarsulm

Shareware-Lieblinge

Diese 3 Shareware-Spiele haben mir besonders gut gefallen!

1. ______________________________

2. ______________________________

3. ______________________________

POWER PLAY MAILBOX

Ja, ich möchte einen Account bei der *POWER PLAY MAILBOX* für den Preis von 36,– Mark im Jahr abonnieren.

Name ______________ Vorname ______________

Straße, Nr. ______________ PLZ Ort ______________

Telefonnummer ______________

1. Unterschrift ______________ 2. Unterschrift ______________

Unterschrift des Erziehungsberechtigten/Nur bei Personen unter 18 Jahren.

Vertrauensgarantie/Widerrufrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei POWER PLAY, Abonnementen-Service, 74168 Neckarsulm wiederrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrecht durch meine 2. Unterschrift.

Shareware-Highlights: In *Whacky Wheels* (oben) zischen wir in *Mario Kart*-Manier über eine Menge Pisten



***One must fall: 2097* macht solchen Hype-Spielereien wie *Rise of the Robots* allemal Konkurrenz. *In Search of Dr. Riptide* (oben) tauchen wir gekonnt ab.**

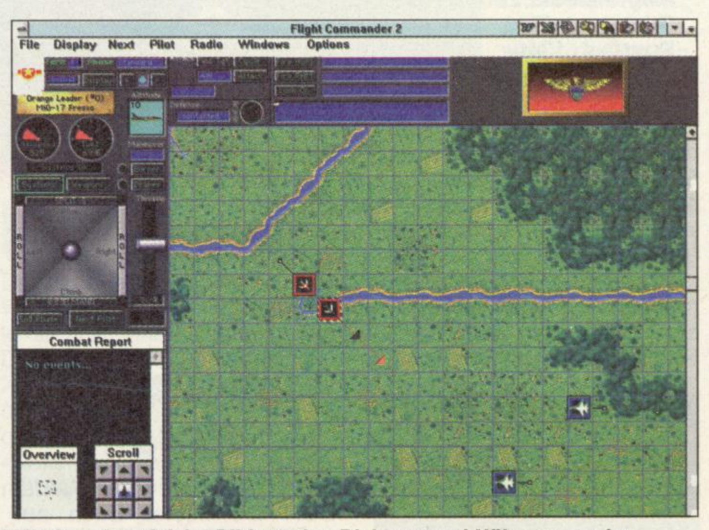
Ausgewürfelt

Flight Commander 2

Waffenwahl: Hier stellt der Pilot seine gefährliche Ladung zusammen

Computerspiele des amerikanischen Brettspielmultis Avalon Hill zeichneten sich bisher durch hohen Abstraktionsgrad und gepfefferte Komplexität aus – sicher nicht unbedingt Faktoren, die Strategie-Novizen angstfrei vor den Monitor lockten. Inzwischen ist jedoch ein deutlicher Trend zu mehr Benutzerfreundlichkeit und leicht durchschaubaren Spielregeln festzustellen. Jüngstes Beispiel dieser "Mainstream"-Philosophie ist das Windows-Programm "Flight Commander 2". Hier klemmen wir uns hinter die Kontrollen diverser Luftflotten und machen der Flugkonkurrenz das Leben schwer. Für strategische Herausforderung sorgen elf einzelne Szenarios, fünf komplette Campaigns und ein Level-Editor, mit dem wir uns eigene Computerschlachtfelder basteln können.

Je nach gewähltem Aufgabengebiet und historischer "Zeitzone" sind wir Kommandant unterschiedlicher Luftflotten, die wir dem Feind mausgesteuert entgegenschicken. Geballert wird dabei rundenweise und aus der Vogelperspektive. Je nach Einsatzgebiet sind wir über Land oder Wasser tätig und attackieren Luft- und Bodenziel. Jede Spielrunde ist dabei in zwei Phasen aufgeteilt. Zuerst bestimmen wir für unsere Flieger Kurs, Geschwindigkeit und im Expertenmodus auch noch die Höhe. Kommen wir durch diese Aktion in Schußreichweite, dürfen wir ein passendes Ziel anwählen und je nach Flieger mit den unterschiedlichsten Raketen oder Bordkanonen bearbeiten. Wie im richtigen Fliegerleben hängt die Zielsicherheit von Anflugwinkel, Entfernung, eingeleiteten Gegenmaßnahmen und Wetterverhältnissen ab. Langt's nicht zum Volltreffer, kann schon mal der Nachbrenner ausfallen oder das Ortungssystem versagen. Sind alle Aktionen ausgeführt, ist der Gegner, sprich Computer oder Kumpel, an der Reihe. Gewonnen hat derjenige, der alle Szenario-Aufgaben erledigt und/oder die Luftflotte des Gegners als erster zerbröselt.



Mit dem Joystick im Bild werden Richtung und Höhe angegeben

Um uns diese, nur auf den ersten Blick, einfache Aufgabe etwas zu erleichtern, gönnen uns die Programmierer diverse Hilfsfunktionen. So können wir etwa mit einem Radar den Kriegsschauplatz überwachen, dürfen die Waffenwahl- und Steuerung dem Computeroffizier überlassen und das Einsatzgebiet stufenlos zoomen. Militärtechnik-Freaks stöbern in einer kleinen Datenbank, in der alle am Geschehen beteiligten Gerätschaften in Wort und Bild vorgestellt werden. Gag am Rande: Wer über einen Internet-Zugang verfügt, kann seinen aktuellen Spielzug vercoden lassen und als E-Mail an einen Gegner schikken. Der gibt das elektronische Spielzugbriefchen in seinen Rechner ein und kann so gegen uns antreten – umständlich aber originell. *vw*

Gut

Nett! Bei Avalon Hill hat man im riesigen Brettspielfundus gekramt und sich aus diversen Vorlagen ein recht frisches Strategieprogramm zusammengebastelt. Daß dabei, in diesem größtenteils immer noch sehr trockenen Genre, auch ein klein wenig für Auge und Ohr geboten wird, ist löblich. Spielerisch kann man die Patenschaft diverser Brettspielvorlagen trotzdem nicht verleugnen. Die Aktion geht, rundengebunden, recht behäbig vonstatten, alle "Armaturen" und Super-VGA-Menüs lassen sich zweckmäßig im Windows arrangieren und sind unspektakulär aber solide. Bei allem modernen Drumherum ist das eigentliche Spielgeschehen eher bedächtig und läßt uns genug Zeit zum Planen der eigenen Angriffstaktik. "Flight Commander 2" bietet zwar nichts grundlegend Neues, kann aber im oberen Genre-Mittelfeld locker mithalten.

WINDOWS

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Avalon Hill
Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: "Play by E-Mail"
Zirka-Preis: 120 DM

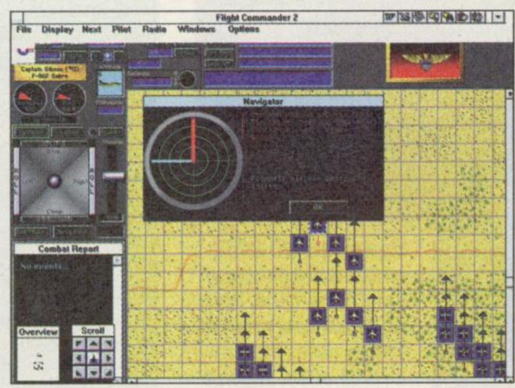
Grafik: Super VGA
Sound: Adlib, Soundblaster
Festplatte: 9 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 46%
Sound: 60%

69%



Baukasten: Hobby-Strategen bauen eigene Gemeinheiten für die Konkurrenz



Luftflotte: Oft hilft nur noch der Einsatz von mehreren Geschwadern

Held auf dem Hexfeld

Front Lines

Ruhe vor dem Sturm: Die Einsatztruppen warten auf den Marschbefehl

Kein Softwarehaus rattert so hart auf der Strategieschiene wie Impressions: Den traditionsbewußten Engländern und ihrem Masterbrain Ed Grabowski ist alles fremd was sich bewegt oder irgendwie nach Action aussehen könnte. Nachdem die Autoherstellersaga *Rüsselsheim* schon mehr Grafik bot als alle vorherigen Impressions-Titel zusammen, steht jetzt die neuste Innovation an: *Front Lines* bietet Super VGA und Hexfelder. Was bei Brettspielen, japanischen Strategen und Deutschlands Vorzeigetaktikgeplänkel *Battle Isle* längst üblich ist, findet jetzt auch im neusten Impressionswerk Verwendung.

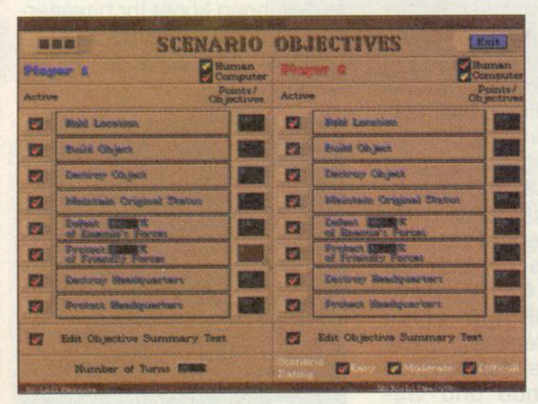
Auf eben diesen Hexfeldern und zeitlich in der Zukunft, verschiebt Ihr rundenweise mit der Maus Eure Streitmacht und wartet auf den Zug des Gegners – dessen Rolle spielt entweder der Computer oder ein weiteres denkendes Wesen aus Fleisch und Blut, das auch über Modem die Verbindung mit *Front Lines* aufnehmen kann. Diese Option ist in unserer Testversion zwar noch nicht implementiert, soll aber nachgerüstet werden.

Nach dieser "Move Phase" könnt Ihr in der Kampfrunde Eure hoffentlich günstig plazierte Streitmacht aus Infantristen, Battletanks, Bodenraketen und anderem martialischen Schnickschnack (siehe Kasten) aus allen Rohren feuern lassen, um den Gegner zum Hissen der weißen Flagge zu animieren.

Je nach Szenario steht Euch zum Schlagabtausch nur eine begrenzte Rundenzahl zur Verfügung und Ihr verfolgt ein bestimmtes Ziel, wie z. B. die Eroberung des feindlichen Hauptquartiers oder einen vorgegebenen Prozentsatz der Gegnertruppen auszulöschen. Kreative Krieger können sich mit dem "Front Lines Scenario Builder" auch eigne Kriegsschauplätze entwerfen. Ihr könnt nicht nur die Größe des Schlachtfeldes bestimmen, sondern auch Hügel setzen, die Rundezahl vorgeben und das taktische Ziel des erbarmungslosen Softwarekrieges bestimmen. Für die Gestaltung des Terrains stehen Euch eine Vielzahl von grafischen Elementen zur Verfügung: Mit Flüssen, Straßen, Städten und Wäldern könnt Ihr die Hexfelder füllen. Wer schon immer sein Lieblingswandergebiet im Harz mit einer virtuellen Schlacht erschüttern möchte, kann dank *Front Lines* jetzt Geschichte schreiben. *js*

Im Vorwort der Anleitung steht: "Wir sind stolz auf unsere Spiele, aber wir wissen, daß sie nie perfekt sein können" – der zweiten Aussage stimme ich zu, mit der ersten bin ich nicht einverstanden: Es sind zwar erkennbare Fortschritte zu früheren Impressions-Strategenschreckprogrammen zu verzeichnen, aber Front Lines ist kein Grund, sich auf die Schultern zu klopfen. Das Schicksal von Front Lines: Es ist überflüssig. Strategen können auf ein großes Angebot von ähnlichen und besseren Spielen zurückgreifen. Wer bereits auf Blue Bytes Battle Isle oder SSI's Panzer General verweilte, wird kaum hinter den Impressions-Frontlinien glücklich und angesichts origineller Strategieperlen wie Battle Bugs nerven die humorlosen Front Lines-Panzerschlachten. Natürlich wollen wir die guten Seiten von Front Lines nicht vergessen: Die Bedienung ist auf älteren PCs zwar langsamer als ein Weltkriegs-Panzer mit Kettenbruch, aber leicht zu verstehen und der Szenariodesigner erfreut alle Sandkastenstrategen mit kreativer Ader. Die Grafik ist alles andere als spektakulär, aber liebevoll gestaltet und zweckmäßig.

Geht so



Baukasten für Feldherren: Nachdem Ihr den Kampfschauplatz entworfen habt...


... könnt Ihr im Scenario Builder die strategischen Ziele für die kommende Schlacht vorgeben

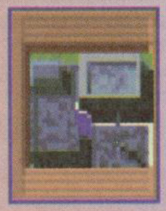
Hex-Mex

Kriegspielen will gelernt sein, aber ohne das richtige Menschen- und Maschinenmaterial hat auch der ausgebuffteste Stratege nicht den Hauch einer Chance. Information tut also Not. Die Front Lines-Kampfeinheiten sind in vier schlagkräftige Klassen unterteilt, die wir Euch hier jeweils anhand eines typischen Vertreters seines Standes vorstellen. Fortgeschrittenere Einheiten sehen entsprechend anders aus.


Die **Infanterie** sind für Nahkämpfe gut. Jede Gruppe besteht aus 20 Mann. Spezialeinheiten können Brücken zerstören.


Die **Artillerie** sind manövrierfähige Kanonen mit hoher Feuerkraft: vom G.S.M.-Raketenwerfer bis zu dem schnellen Blastwagon.


Diese Klasse besteht aus **Panzern**, wie dem SCAB, dem Heavy Tank, dem schnellen Ferret und dem Mega Tank (Bild).


Diese **Support**-Klasse ist nicht für direkte Kämpfe zuständig, sondern kümmert sich um die Truppenversorgung. Links: HQ.



Es grüßen die Sterne

Space Federation

So ändern sich die Zeiten: Hatte man in früheren Jahrhunderten noch die romantische Vorstellung, das Weltall sei ein dunkles Samttuch, in das Riesen mit Nadeln kleine Löcher gestochen haben, so denkt man heute ein wenig machtpolitischer. Die kleinen Löcher sind mittlerweile als Sonnensystem und Galaxien identifiziert worden und die Softwareindustrie bereitet uns schon seit Jahren mental darauf vor, daß wir uns auch diese Welten untertan machen. *Space Federation* erteilt uns 21 Lektionen in Sachen Strategie und wirtschaftlichem Geschick, ohne die die Eroberung des Weltalls nicht vonstatten gehen kann. Zuerst lernt Ihr etwas über den prinzipiellen Aufbau einer Kolonie. Geld und Rohstoffe sind die unerläßliche Grundlage Eures wirtschaftlichen Wohlstandes. In einem untergeordneten Fenster kann man sehen, wieviel Ihr an beidem braucht, um die sieben vorgesehenen Installationen zu errichten: Hauptquartier, Fabrik, Hydroponie, Biosphären, Verteidigungsanlagen, Spaceports und Bergwerke.

Unerläßlich sind in jedem Fall Bergwerke. Ohne sie fehlen Euch schnell die Mittel, um die jeweilige Aufgabe zu bewältigen. Die eine oder andere Fabrik kann, zumindest in den Eroberungs-Szenarien, auch nicht schaden. Ohne sie gibt es nämlich keine Raumschiffe, die Ihr dem Feind auf den Hals hetzen könnt. Seien es jetzt leichte Jäger, Marauder oder Planetenbomber, mit denen Ihr die feindlichen Welten sturmreif schießt, das wichtigste Vehikel ist immer noch der Truppentransporter. Mit ihm errichtet Ihr Eure erste Basis und verleibt Euch so die nächste Welt in Euer Reich ein.

Euer Mutterschiff hat nämlich einen gewaltigen Nachteil: Es braucht regelmäßig Energie für die Lebenserhaltung, sonst löst es sich in seine Bestandteile auf. "Tanken" könnt Ihr nur im Orbit eigener Planeten. Da Euer Raumschiff sich wie jedes Objekt in der Schwerelosigkeit verhält (Ihr könnt nämlich nicht bremsen), bleibt Euch nur das feinfühlige Dosieren von Schub und Gegenschub.

Seid Ihr dann schließlich nah genug am Ziel, dockt Ihr per Tastendruck an. Erst dann könnt Ihr Euch um die wirtschaftlichen und verteidigungstechnischen Belange dieses einen Himmelskörpers kümmern, da es keine zentrale Planetenverwaltung gibt. Also heißt es pendeln, was das Zeug hält. Doch nur die Planeten sind für Euch zugänglich, die nicht vom Feind belagert werden. Ansonsten heißt es, in den heimischen Fabriken Jäger und Kreuzer bauen, was das Zeug hält und das Budget hergibt. Um solche Unwägbarkeiten von vorneherein abzustellen, wählt Ihr als Spieler erst einmal eine Rasse aus, die in dieser Runde schon vertreten ist. Nur so könnt Ihr Bündnisse abschließen, anstatt gegen den ganzen Rest des Universums zu kämpfen.

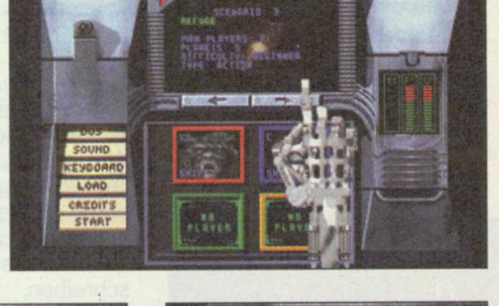
Und falls Euch mal der Angriff gegen eine andere Flotte mangels Masse wegzubrechen droht, helfen Piratenschiffe. Mit ihnen könnt Ihr havarierte Fremdraumschiffe kapern und so der eigenen Flotte zuführen. *ps*



Willkommen im Orbit: Von hier aus verwalten wir die Wirtschaft unseres Planeten



Hat jemand mal ein Tempo? Auch wenn diesem Alien die Nase läuft, gefährlich ist er doch.



Wir suchen uns ein Szenario: Von einfach bis komplex, von wirtschaftlich bis Action wird uns alles geboten



Wenn die Finanzen stimmen, können wir bauen...



..und vielleicht ist auch das eine oder andere Raumschiff dabei.

na ja

Irgendwie gewinnt man den Eindruck, das Ganze auf die eine oder andere Art und Weise schon einmal gesehen zu haben. Doch im Gegensatz zu etlichen anderen Space Operas habe ich einige Dinge schmerzlich vermißt: Da fehlt zum einen ein übersichtliches Menü zum Verwalten der wirtschaftlichen Aspekte der Space Federation. Keiner bei Interplay ist auf die Idee gekommen, daß eine Mausbedienung die ganze Sache spielbarer machen würde. So muß sich der Spieler per Tastendruck durch das ganze Menü klickern, worauf sich schon nach kurzer Zeit eine Sehnenscheidenentzündung im Handgelenk einstellt. Auch ist die Idee mit dem Raumkreuzer für die Planetenverwaltung äußerst überflüssig, ja sogar lästig. Einerseits halten die ganzen Flug- und Andockmanöver ungeheuer auf. Zum anderen hätte eine zentrale Planetenverwaltung enorm zur Übersichtlichkeit beigetragen. Einen logischen Grund für das ständige Hin- und Herfliegen konnte ich jedenfalls nicht erkennen. Ansonsten verlangt das Spiel schon einiges an taktischem und strategischem Raffinement, durch die umständliche Bedienung sinkt der Lustfaktor aber sehr schnell in den niederen Toleranzbereich.



MS-DOS

Getestet auf Gateway2000 P5-90

Hersteller: Interplay
Genre: Strategie- und Wirtschaftsspiel
Schwierigkeitsgrad: ansteigend
Besonderheiten: –
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Gravis UltraSound Soundblaster
Festplatte: 10 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Joystick; Tastatur; Maus

Grafik: 45%
Sound: 48%

39%

No sports!

ranTrainer

Interaktives Fernsehen ist des Medienprofis letzter Wille, und so bemüht sich Lederhöschen-Sender Sat 1 um die Pionierrolle, denn man will ja mitmischen im großen Multimedia-Eintopf und endlich die perfekte Würze einbringen. Greenwood schien der ideale Partner, und so setzte man sich an ein großes buntes Glücksrad. Ergebnis: Nicht Fräulein Schreinemakers, nicht das Kugelspielchen aus dem Frühstücksfernsehen, sondern Sportschau-Augenstecher "ran" soll auf den Computermonitoren der vereinten Fußballnation brennen. Gesagt, getan, wandert die CD-ROM-Variante in deutsche Softwaretheken.

Spielerisch erinnert der *ranTrainer* an altbekannte Fußballmanager, beschränkt sich jedoch allein auf die Rolle des Trainers. Statt Sorgen mit Sponsoren und Stadien zu haben, kümmert Ihr Euch einzig und allein um die Spielerelite Eures Klubs. Mit bis zu drei Mitspielern mischt Ihr die Bundesliga oder die zweite Liga auf und trainiert Eure Mannen via Planer, wie wir ihn schon aus *Anstoß WM Edition* kennen. Dabei stehen Euch sowohl Mannschaftstraining, als auch Einzeltrainingsrunden oder Probespiele zur Wahl. Einige Trainingseinheiten, wie Konditions- oder Schnelligkeitstraining, werden per Animation dargestellt, mit der die Form der Spieler abgeschätzt werden kann. Diese Ergebnisse sollten dann auch in der Aufstellung beachtet werden. Per Klick auf den Kalender wandert Ihr einen Tag weiter, an dem entweder wieder trainiert oder zur Abwechslung ein Liga- oder Pokalspiel ansteht. Dabei werden die besten Torchancen in Form einer echtzeitberechneten Animation eingeblendet, auf Tastendruck lassen sich taktische Hinweise vom Rasenrand schreien. Allein an diesen Spielszenen kann der Trainer, also Ihr, die Stärken und Schwächen der Mannen abschätzen. Nach jedem Spiel gibt's wie immer "ran" mit der Tabelle und den Resultaten des Tages. Zur Abwechslung dürfen Unermüdliche ständig den Spielstand speichern oder auf den Transfermarkt zurückgreifen, auf dem neue Spieler angeworben werden oder miese Mannschaftskollegen ihren blauen Brief kassieren. *kn*

Der Waldlauf dient als Konditionsseismograph der jeweiligen Spieler



Unten seht Ihr eine Spielszene, aus der sich weitere Informationen über die Spieler filtern lassen



Naja, wenigstens tritt die zweite ran-Garnitur an, auch wenn der gute Reinhold schmerzlich vermißt wird (Wann gibt's denn das No sports!-Computerspiel?)

na ja

Huch! Wo sind wir denn hier gelandet? Interaktives Fernsehen bei Sat 1 und das, ohne den Fernseher anzukicken? Nun gut, verlockend lädt das Intro ein (Bravo, Alex!), das Hauptmenü ist dann allerdings doch etwas entmutigend. Nichtsdestotrotz klickt man sich fröhlich auf, in die rasante Welt des Fernsehens – doch, Pustekuchen. Es wird langsam offensichtlich, daß Sat 1 nur Namen und Videoszenen zur Verfügung stellen wollte, der Rest drumherum beschränkt sich aufs Trainerleben. Ihr trainiert und plant tagein tagaus, schaut Euch hernach die Spiele an und gewinnt (mit der richtigen Mannschaft) auch mal. Die Stärken der Spieler lassen sich nur relativ schwierig herausknobeln und nur durch ständiges Buchführen merken. Ein wenig taktisches Geplänkel am Rasenrand lockert die teils langwierigen Spiele etwas auf, doch das wars dann auch schon – der Transfermarkt ist ein Witz, der Spielspaß sackt bei mir persönlich in den Keller. Als realistische Trainer-Simulation mag der "ran-Trainer" durchaus seinen Reiz versprühen, die einfacheren Manager sind mir jedoch wesentlich lieber – ich bin schließlich kein Trainer, wollte es auch nie sein. Und daß uns Reinhold nicht einmal zu Wort kommt, verzeihe ich Greenwood schon gar nicht…


MS-DOS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Greenwood
Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: leicht
Besonderheiten: vier Spieler, CD-Audio
Zirka-Preis: 130 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster

Festplatte: 6 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 43%
Sound: 50%

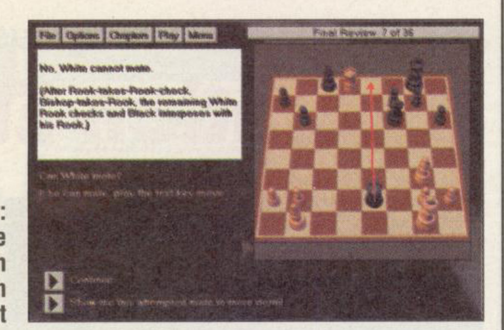
51%



Das Hauptmenü: Blaß, aber immerhin übersichtlich



Während des Spiels lassen sich Auszeiten nehmen und per Maus Anweisungen schreien



Schach für Anfänger: Wer noch nie eine Dame geschlagen hat, dem gibt sich hier die Gelegenheit

Mensch ärgere Dich nicht

Bobby Fischer Teaches Chess

Zugegeben, so ganz waren Brettspiele noch nie meine Abteilung. Mit Oma mußte ich früher immer Mühle spielen, in Dame war ich eine Niete und Halma war etwas für Waschlappen. Schach wiederum hatte zwar schon seinen Reiz, meine angeborene Ungeduld machte mir aber immer wieder einen Strich durch die Rechnung. Da blieb ich lieber bei meinen Comics oder schaute fern.

Gut zwanzig Jahre später gibt es PCs und einen Bobby Fischer, der uns die Regeln des königlichen Spiels näherbringen will. Insgesamt 76 Lektionen bringen einem zum Beispiel alles nahe, was es braucht, um den Gegner in eine ausweglose Situation zu manövrieren. In Fachkreisen nennt man dies übrigens auch "Schach Matt setzen". Weiß man aber trotz aller Geduld des Programms dann doch einmal nicht weiter, so kann man sich die nötigen Züge zeigen und erklären lassen, in der stillen Hoffnung, man mache es beim nächsten Mal besser.

Nicht ganz so schön, aber übersichtlicher: Schach in 2D

Habt Ihr schließlich das Grundprinzip verstanden und wißt zum Beispiel auch, was eine Rochade ist, dann könnt Ihr so richtig loslegen und gegen den Computer die erste Partie spielen. Glücklicherweise läßt sich der Schwierigkeitsgrad dem eigenen Unvermögen anpassen, so daß man ab und zu auch einmal ein Erfolgserlebnis verbuchen kann. Ganz Verwegene dürfen schließlich sogar 500 von Meister Bobbys berüchtigsten Matches nachspielen. Der besseren Übersicht halber lassen sich alle Lektionen wahlweise im 3D- oder 2D-Modus absolvieren, wobei im letzteren Fall die Figuren durch die international üblichen Symbole ersetzt werden. *ps*



Granatengraus

Operation Europe



Optisch am besten: Die Kämpfe werden aus einer isometrischen Perspektive gezeigt

Der japanische Strategiespielprofi KOEI galt bislang als Garant für strategischen und japanophilen Spielspaß. Das neueste PC-Produkt aus dem Hause KOEI will jedoch nicht mehr so recht mithalten. In *Operation Europe: Path to Victory 1939-45* verschiebt Ihr Eure Kampfeinheiten als Oberbefehlshaber der Alliierten oder der Achsenmächte durch insgesamt sechs





Popelig: Das Verschieben der Einheiten in ganzer Pracht

anwählbare Szenarien. Vorab bestimmt Ihr die Generäle, die unter Euch dienen und setzt von nun an auf einer Landkarte Waypoints für Panzergruppen, Infanterie-, Pionier- oder Nachschubeinheiten. Weitere Befehle, wie Angreifen, Okkupieren oder Ausruhen dürfen ebenfalls erteilt werden. Dabei wird nicht zugweise gespielt, sondern einfach ein Zeitkomprimierer eingeschaltet. Trefft Ihr auf eine gegnerische Einheit oder wird eine Stadt angegriffen, kämpft Ihr auf einem isometrisch dargestellten Schlachtfeld, auf dem Ihr Euren Einheiten die nötigen Befehle erteilt oder sie vom Computer steuern laßt.

Trotz einiger neuer Ideen, die *Operation Europe* aus dem fast schon unübersichtlichen Wust der Strategiespiele herausheben, gehört die Kriegerei zu den übelsten ihrer Art. Die EGA-Grafik lädt zu nostalgischen Ergüssen ein und die dümmliche Steuerung erregt allenfalls unser aller Mitleid. Das Fehlen einer Campaign, der überaus seltsame Einsatz der Luftwaffe und diverse andere Mängel am Spieldesign schrecken zusätzlich ab. Zu Zeiten von *Panzer General* wirkt *Operation Europe* nicht nur antiquiert, sondern sehr verstaubt. *kn*







Brillant: Das Online-Manual mit einem kompletten Abriß der U-Boot-Geschichte von 1939-1945

Lehrreich

Aces of the Deep

Endlich ist man auch bei Sierra auf den Draht gekommen, sinnvolle CD-ROM-Varianten der eigenen Erfolgsschlager zu veröffentlichen und nicht nur ein paar Demos anderer Spiele und eine Sprachausgabe auf die Schillerscheibe zu brennen. Nach dem schon sehr netten *Larry 6* wurde auch erstmals ein Dynamix-Produkt effektreich in CD-Szene gesetzt. Zwar ist *Aces of the Deep* in der CD-ROM-Version das gleiche Spiel geblieben, hat aber gegenüber der Disketten-Variante nicht wenige nette Zutaten, die die Anschaffung dieser Umsetzung rechtfertigen. So ist neben dem neuen und sehr atmosphärischem Intro das Online-Handbuch die größte Errungenschaft der Dynamix-Mannschaft. Hier wird nicht nur noch einmal das Spiel in allen Einzelheiten erkärt, sondern auch etwas fürs Geschichtsverständnis getan. Neben einer kleinen U-Boot-Rundfahrt, in dem Ihr Euch mit den Räumlichkeiten damaliger Unterwasserschiffe vertraut macht, gibt's eine genaue Erklärung aller im U-Boot-Krieg eingesetzten Waffen, inklusive zeitgenössischer Fotografien. Auch die Original-Seekarten der damaligen Zeit und eine Geschichtsabhandlung des U-Boot-Krieges von 1939-45 schlummern auf der CD. Alles übrigens in zeitgemäßer hochauflösender Grafik. Das netteste sind allerdings die Video-Interviews mit sechs ehemaligen U-Skippern, die teils deutsch, teils in englisch mit Untertiteln von ihren Erlebnissen und der Sinnlosigkeit des Krieges berichten. Die Filme sind dabei übrigens auch mit Original-Filmmaterial unterlegt.

Neben dem ohnehin schon sehr guten Spiel, kauft Ihr also ein komplettes, reich bebildertes Geschichtsbuch und ein tolles Handbuch mit. Bedenkenloses Zugreifen ist angesagt. *kn*

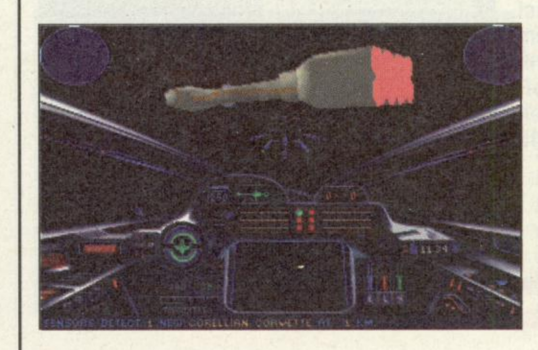


Neu: Das Intro schraubt die Atmosphäre hoch



Skywalker strikes back

X-Wing



Gouraud laß nach: X-Wing CD-ROM und sein grafisches Lifting...

Nachdem das Imperium mit *Tie Fighter* Luke Skywalker ganz schön eingeheizt hat, gibt Lucas Arts den Rebellenfreunden unter uns die Möglichkeit, mit einem modifizierten *X-Wing* etwas gegen dunkle Machtgelüste zu unternehmen. Damit das Ganze nicht zu sehr nach CD-ROM-Mogelpackung aussieht, hat man den Raumschiffen nicht nur ein schickes Gouraud-Shading à la *TIE Fighter* verpaßt, sondern neben den zwei "Tours of Duty" – Imperial Pursuit und B-Wing – auch noch sechs Zusatzmissionen dazugepackt. Leider hat Lucas Arts dabei nicht aus dem *Tie Fighter* gelernt: Der Missionsaufbau ist genauso unflexibel wie beim Diskettenvorgänger. Auch hier gilt das Alles-oder-Nichts-Prinzip. Die Aufgaben müssen vollständig gelöst werden, sonst geht's nicht weiter. Bei *Tie Fighter* war man da gnädiger: Hatte man da sein Primary Goal erreicht, war es damit in der Regel getan.



Schlimmer als Fähnlein Fieselschweif: Orden en masse

Die Zielerfassung jedoch ist so, wie man sie erwartet (und wie sie mittlerweile Standard ist). Da wird nicht mehr wahllos durch die gegnerische Flotte geklickt, sondern man kann sich gezielt seinen Liebling herausgreifen. Mit der Kombination SHIFT F5-F8 bringt man seine Ziele sozusagen in eine Warteschleife. Hier sind vier Plätze für die wichtigsten Ziele reserviert. Durch einen einfachen Tastendruck könnt Ihr Euch den wichtigsten Gegner heranholen und nach Belieben zerpflücken.

Technisch ist dieses Spiel – trotz verfeinerter Grafik – nicht mehr unbedingt auf der Höhe, macht aber immer noch einen Heidenspaß. Besser als der größte Teil seiner direkten Konkurrenten ist es allemal, und wer auf eine günstige Gelegenheit gewartet hat, seine Star Wars-Sammlung zu komplettieren, der sollte unbedingt zuschlagen. Leute, die der englischen Sprachausgabe nicht folgen können, brauchen nicht verzagen. Eine komplett deutsche Version ist bereits angekündigt. *ps*





Was ist wo? Hier werden alle Cockpitinstrumente ausführlich erklärt und beschrieben.

Abenteuer Windows

Fleet Defender Gold

Die Verpackung verspricht viel: "Die erste Multimedia-Flugsimulation mit Flugzeugträger-Action" orakelt der fesche Werbespruch auf der *Fleet Defender Gold*-Schachtel. Mal davon abgesehen, daß sich die Flugzeugträger im Spiel relativ passiv verhalten und sich die Träger-Action in Grenzen hält, ist die "Gold"-Variante der – schon in der *POWER PLAY 5/94* getesteten Microprose-Simulation *F-14 Fleet Defender* für den Simulationsfan durchaus eine lohnende Anschaffung. Wer



Wie gewohnt: Das Spiel selbst ist in normalem VGA

das Original nicht hat, bekommt hier nicht nur die Grundfassung des Spiels, sondern auch zwei neue Einsatzgebiete (Indischer Ozean und Korea) sowie eine Menge Infos über Flugzeugtechnik und die hohe Kunst des Fliegens mitgeliefert. Denn neben dem eigentlichen Spiel bietet ein umfangreiches Menüsystem – welches vorher installiert wird – eine erkleckliche Palette feiner Spielereien. Per Mausklick werden die einzelnen Instrumente genau erklärt, im Tutorial gibt's Tips und Hinweise über Flugmanöver. Unterstrichen wird der "multimediale" Charakter durch zahlreiche Videoclips, umfangreiches Fotomaterial und digitalisierte Sprache. Das eigentliche Spiel bietet dank üppiger Optionen für Einsteiger wie für Fortgeschrittene Heimpiloten genügend Stoff, um die nächsten Wochen beschäftigt zu sein. Technisch bleibt *Fleet Defender Gold* im eigentlichen Spiel – trotz beeindruckender Grafikpracht – hinter dem EA-Konkurrenzflieger *U.S. Navy Fighter* zurück. Denn auf SVGA-Grafik im Flug wurde hier verzichtet. Dafür fährt der Microprose-Flieger mit einer erheblich größeren Anzahl an Einsatzgebieten auf und macht hier wieder Boden wett. *mh*



MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Gateway2000 P5-90
Hersteller: Microprose
Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Installation unter Windows
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA, Super VGA
Sound: GMidi, Pro Audio Soundblaster/Pro
Festplatte: 20 MByte
Prozessor: 486er/33 MHz
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick; Thrustmaster, Maus

Grafik: 78%
Sound: 72%
81%

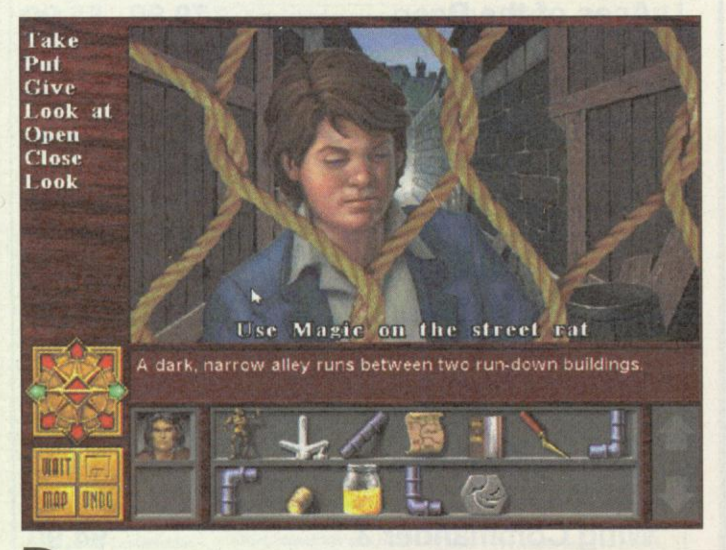
Fantastisches Doppel

Death Gate



Froh, nach getaner Arbeit: der Designer als König

Geheimtür: An der Kaminuhr drehen und die Klappe geht auf





Unterwegs in der Welt der fliegenden Inseln. Ist ein Rätsel gelöst, erscheint ein neuer Kontinent. (links)

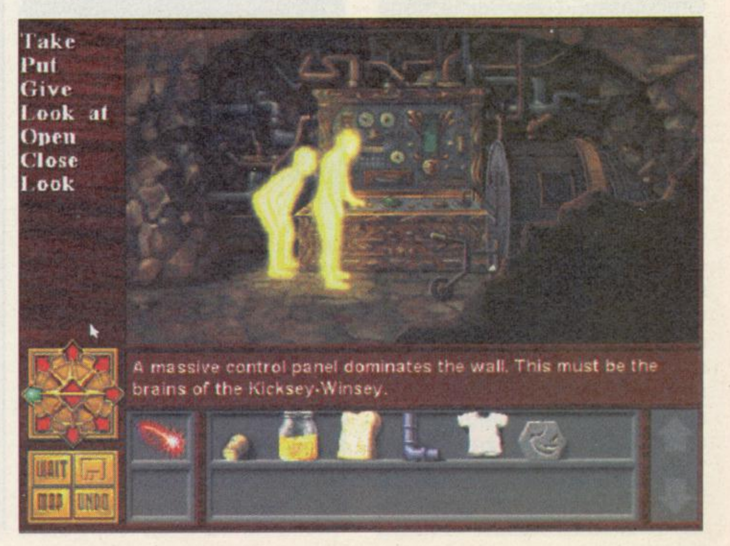
Die beiden Mädels können sich vor Aufträgen kaum retten. Spätestens seitdem sie TSR`s "Dragonlance"-Szenario überaus erfolgreich in Buchform gebracht haben, gehören Tracey Hickman und Margaret Weis zur Auflagenspitze unter den amerikanischen Märchenerzählern. Nicht weniger heftig trafen sie den Geschmacksnerv des Publikums mit ihrer "Death Gate"-Serie, die es in gut vier Jahren schon auf sieben Fortsetzungen und 2,5 Millionen verkaufte Exemplare gebracht hat.

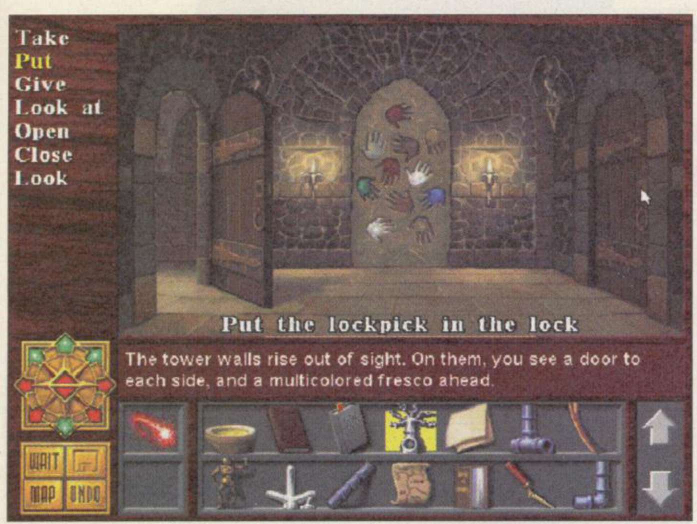
Unsere beiden literarischen Burgfräuleins Tracy und Margaret haben dabei eine ebenso verwirrende wie vielschichtige Handlung erfunden. Sie versetzen uns praktischerweise in ein Paralleluniversum, in dem alles möglich und vieles wahrscheinlich ist. Die mysteriöse Rasse der Sartan (Ähnlichkeiten mit dem menschlichen Fürsten der Finsternis sind rein zufällig) zerstörte vor Unzeiten das magische Weltsiegel und die Mächte des Kosmos gerieten in Unordnung. Mutter Erde löste sich programmgemäß in ihre Bestandteile auf und wurde in vier verzauberte Kunstwelten verwandelt, die alle voneinander durch das "Death Gate" getrennt sind. Der Schöpfer-Fantasie sind dabei kaum Grenzen gesetzt. So treffen wir in den Büchern z.B. auf im Kosmos fliegende Städte, die nur von interstellaren Segelschiffen angeflogen werden können, entdecken lebendige Inseln, die auf einer riesigen Wasserwelt dümpeln und von Unterwassersonnen beleuchtet werden, besuchen die wunderschönen Baumstädte der Elfen oder wagen uns in die unterirdischen Lavawelten der Toten. Von besonders schlimmer Bedeutung ist die Gefängnisdimension des "Labyrinths". Hierhin haben die schrecklichen Sartan ihre größten Widersacher, die Partyn, verbannt und glauben sich damit für alle Zeiten sicher vor gerechter Bestrafung und Verdammnis.

Natürlich kommt's anders: In der Höllendimension wird ein aufrechter Knabe geboren, wächst zum fixen Kämpen heran und stellt sich in den Dienst der guten Sache. Seine und damit unsere Aufgabe:

Gut

Mag die Buchvorlage noch so gehaltvoll und spannend sein, als Computerspiel bleibt nur ein schwacher Abglanz der fantastischen Herrlichkeit. Zugegeben: Legends Adventure-Engine ist kompetent und stellt auch den Rätselmuffel nicht vor unlösbare Aufgaben. Was mir dagegen herbe die Stimmung vermiest, ist die unglaubliche Geschwätzigkeit im Spiel. Da muß man sich durch Unmengen von überflüssigen, völlig humorlosen Menüweisheiten wühlen, bis man zufällig den richtigen Satz anklickt und damit eine gewichtige Aktion auslöst. Genauso umständlich ist das komplizierte Zaubersystem. Entweder man hat vorher einen Kurs in Runenmagie absolviert oder läßt gleich alles vom Computer übernehmen – überflüssig ist das Sprücheklopfen in jedem Fall. Nur dank der gelungenen optischen und akustischen Präsentation gibt's ein zufriedenes Lächeln von mir. Sonst kann ich "Death Gate" nur dem Freund klassischer Fantasy empfehlen, der auf die ewig gleichen, deutlich angestaubten Handlungsplots wert legt. Nichts Innovatives von Bob Bates Firma – schade!





Langfinger: In der Gilde der Diebe müssen wir die richtigen Kombinationen drücken um durch wichtige Türen zu kommen

Das gebrochene Weltsiegel zu finden und neu zu schmieden, die Kaste der Sartans gerecht zu bestrafen und sein darbendes Volk aus der Knechtschaft zu befreien.

Bob Bates Abenteuer-Firma Legend bleibt auch im neuen Programm eng einer literarischen Vorlage verbunden. Beutete man schon in "Companions of Xanth" Piers Anthonys "Xanth"-Zyklus aus, ist jetzt ein neues Fantasy-Epos in Super VGA an der Reihe. Ganz beim alten bleibt freilich das bewährte Interface, mit dessen Hilfe wir unsere Computerhelden durchs Leben steuern dürfen. Neben einem großen, sporadisch animiertem Grafikfenster, das bei Bedarf aktualisiert wird, finden wir ein geräumiges Inventory, eine Kompaßrose zur gepflegten Mausbewegung, vier Icons zur Verwaltung des Programms und eine kleine, sich ständig der jeweiligen Situation anpassende Verbensammlung, mit der wir Befehlssätze zusammenklicken können. Eine simple Automapping-Funktion erleichtert die Übersicht in den vielfältigen Adventure-Räumen. Betreten wir eine neue Lokalität im Spiel wird automatisch eine kleine Karte mitgezeichnet und sorgt für Übersicht.

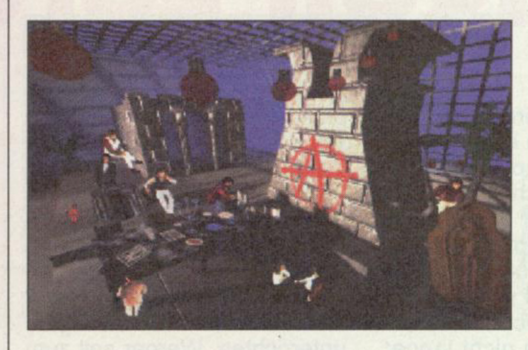
Gespräche laufen, wie gewohnt, in einem Extrafenster als Multiple-choice Menüs ab. Hier darf man das Gegenüber nach, der jeweiligen Situation angepaßt, Reizthemen befragen. Ein wesentlicher Bestandteil der Handlung ist die Runenmagie des "Death-Gate" Universums. Anfangs verfügen wir zwar nur über ein paar mickrige Sprüchlein, unser Zaubervorrat wird durch Gespräche mit den richtigen Leuten im Laufe des Spiels weiter aufgemöbelt. Wir können entweder die jeweiligen Zutaten für einen Spruch selber zusammenstellen oder aus einer vorgegebenen Liste auswählen. Eine kleine animierte Sequenz untermalt das Sprüchebrauen Ein finaler Mausklick genügt dann, um dem gezaubertem Spruch eine bestimmte Richtung im Grafikfenster zu geben und auf etwas loszulassen. *vw*



Leuchtende Vorbilder: Hinter diesen Glühbirnen verbergen sich Schwindler

Graf Cyberspace

Bloodnet



Schöner Wohnen mit Bloodnet: Das Produktionsdesign läßt keine Wünsche offen

Cyberpunk Ransom Stark fühlt sich im Manhattan des Jahres 2094 bestens heimisch. Als Ransom auf den geheimnisvollen Van Helsing samt dessen erotischem Töchterlein trifft, nehmen seltsame Dinge ihren Lauf: In der Zukunft hat der gute Van Helsing die Seiten gewechselt und führt die Gilde der Vampire an.



Willkommen im Menü: Leichte Bedienbarkeit ist alles.

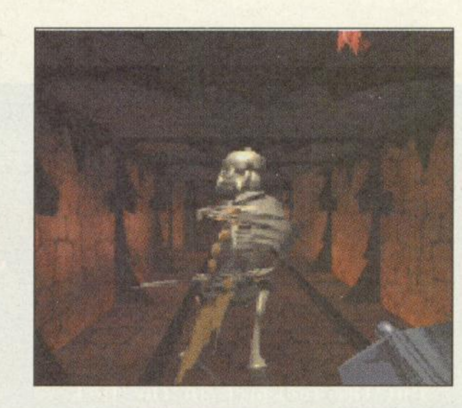
Er macht Ransom per Biß zu einem von den Seinen, was ihm unser Held natürlich krumm nimmt. In Starks Rolle macht Ihr Euch nun auf den Weg, wieder Mensch zu werden und die blutige Verschwörung um Obervamp Helsing aufzudecken. Zu Spielbeginn editiert Ihr Starks Charakter nach Euren Vorlieben. Er kann als einfacher Händler, Cyberspace-Cowboy oder muskulöser Kämpfer auf den Plan treten. Danach beginnt Eure Reise durch das zukünftige Manhattan auf einer großen Übersichtskarte. Markierte Örtlichkeiten dürfen besucht werden, an denen Ihr plaudert und Hinweise sammelt. Angetroffene Bösewichte werden per Rundenkampf zur Strecke gebracht. Gegen ein paar Dollar begleiten Euch einige NPCs, die Ihr auch ausrüsten dürft. Angeheuerte Dekker verhelfen Euch in den Cyberspace.

Das ausgefeilte und durchaus mitreißende Storyboard überzeugt ebenso wie die durchgstylte Render-Endzeitgrafik. Da *Bloodnet* selten lineare Handlungsabläufe vorgibt, sollten sich nur geübte Spieler an diesem ungewöhnlichen Adventure-Rollenspiel-Mix versuchen. Die CD-ROM-Version bietet im Vergleich zur vor einem Jahr erschienenen Disketten-Version allerdings keine nennenswerten Neuerungen. *fh*



Werner oder was?

Dragon Lore



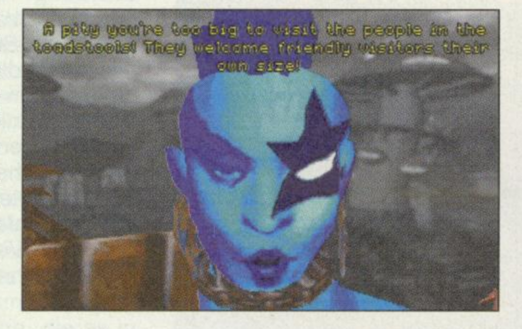
Kämpfen wie in Underworld: Mit der gerade aktivierten Waffe im Sichtfenster holt Ihr zum Schlag aus.



Unten: Ein Schwinger für den miesen Folterknecht.

Fernab unserer Vorstellungskraft, in einem Land, in dem die Chaos-Orks und eine erlesene Schar edelmütiger Drachenritter um die Vorherrschaft kämpfen, wurde unser Held Werner als Sohn des Königs Axel von Wallenrod geboren. Doch die Vaterfreuden währten nicht lange: Als Retter der guten Welt geachtet, doch von weniger erfolgreichen Feldherren zutiefst beneidet, fällt König Axel von Wallenrod einem mysteriösen Komplott zum Opfer. Kurz bevor ihn sein Schicksal ereilt, kann er noch seinen gerade erst geborenen Sohn Werner an einen sicheren Ort auf dem Lande bringen lassen, wo er unter der Obhut eines einfachen Bauern aufwächst. An seinem achtzehnten Geburtstag hält sein rauhbeiniger Ziehvater es für angemessen, den Stiefsohn über seine wahre Herkunft und Bestimmung zu unterrichten. Werner soll zum Stammschloß der von Wallenrods ziehen, um dort näheres über den geheimnisvollen Tod des Vaters zu erfahren.

Bis dahin ist es ein weiter Weg für den noch unerfahrenen Werner, und so greift Ihr kurzerhand dem Rotschopf helfend unter die Arme. In einer 3D-First-Person-Ansicht erforscht Ihr mit den Augen Werners die gerenderten Landstriche. Hierbei sind einzelne Handlungsareale durch Fußwege miteinander verbunden, die Ihr in zügigen Kamerafahrten hinter Euch laßt. An den Handlungsorten könnt Ihr Euch in 45-Grad-Schritten drehen und schrittweise fortbewegen. Dabei hilft Euch der intelligente und originelle Mauscursor in Drachenform, der sich je nach möglicher Aktionsvariante dementsprechend verändert. Aufgesammelte Gegenstände werden ins Inventar verfrachtet, in dem sich auch ein Abbild Eurer eigenen Person befindet, um beispielsweise Rüstungen und Waffen anzulegen oder Zaubertränke zur Brust zu nehmen. Trefft Ihr auf eine Person, wird durch einen Rechtsklick mit der Maus parliert, wobei Ihr Eurem Gegenüber direkt ins Antlitz schaut. Will ein Unhold nicht friedlich mit sich reden lassen, wagt Ihr ein Echtzeitkämpfchen à la *Ultima Underworld*, in dem Ihr mit Eurem rechten Arm je nach Cursor-Position unterschiedliche Schlagvarianten ausführen könnt. Mehr sophisticated lassen sich die Konfrontationen mit dem Zauberbuch austragen. Nach einigen eher rustikalen Rätseln macht



Kiss-Fans bei Cryo: "Paul Stanley" trägt zwar wieder Maske, parliert aber in der neuesten Version von Dragon Lore auch in deutscher Sprachausgabe.

Gut

Spiele des französischen Programmierteams Cryo fielen bislang immer unter die Kategorie "grafisch beeindruckend, doch spielerisch mau". Mit Dragon Lore befinden sich die Renderer aus unserem Nachbarland auf dem gelobten Weg der Besserung. Die düstermittelalterlichen Grafiken, die mit einer beachtlichen Liebe zum Detail in Szene gesetzt wurden, beherrschen das Spielgeschehen und helfen der halbwegs soliden Story selbst an einigen schwammigen Stellen wieder auf die Beine. Selbst wenn Ihr einen actionlastigeren Weg einschlagt, kommt Ihr nicht umhin, eine Vielzahl an mehr oder minder logischen Puzzles zu lösen. Doch auch die gesalzeneren Rätselnüsse des optisch imposanten und mit zwei CDs sehr umfangreichen Adventures lassen sich mit einem gerüttelt Maß an "Try and Error" bewältigen. Historiker sollten ein Auge zudrücken, denn die an die schottischen Highlands erinnernde Umgebung und die keltische Dolmengrab-Kultur mögen ganz und gar nicht zum teutonischen Namen unseres Helden Werner von Wallenrod passen, der sich als "Kosmopolit" im Schottenrock am wohlsten fühlt!



Schmuckes Inventar: Aufgefundene Rüstungsgegenstände könnt Ihr Eurem Alter Ego direkt anlegen.



Pinocchio, was tun? Ihr sitzt im Bauch eines Riesenfisches gefangen.



Befreit den Familiendrachen aus seinem Bann und reitet auf ihm zum Showdown.



Pentagramme satt: Im Zimmer des großen Hexenmeisters der Ritterzunft.



Zum Zwerg verwandelt wird der feuerrote Skorpion für Euch zum überdimensionalen Gegner.



Nicht das Christkind, sondern eine gute Fee versucht Eure schwarze Seele zu bekehren.

Werner in der Gegend der sagenumwobenen Dolmengräber die Bekanntschaft der ersten Drachenritter. Diesen kommt im Spiel eine Schlüsselrolle zu, da sie letztendlich über ein erfolgreiches oder peinliches Spielende entscheiden. Zwölf an der Zahl, verkörpern sie die Tugend und Laster eines jeden Abenteurers. Während die einen unter ihnen für einen friedlichen Lösungsweg (sprich möglichst viele gewaltlos gelöste Rätsel) plädieren, machen sich die anderen für die "Haudraufundschluß-Methode" stark. Je nach Eurem Verhalten tendiert Ihr so zur einen oder anderen Seite. Am Spielschluß, wenn Ihr schon glaubt, alle Hürden genommen zu haben, wartet erst das dicke Ende auf Euch: Die Drachenritter stimmen über Euch ab, ob Ihr würdig seid, in ihren Stand aufgenommen zu werden. Die Mehrzahl der Ritter, egal ob gewaltliebend oder friedfertig, muß ihre Stimme für Euch abgeben, damit Ihr in den Genuß des glorreichen Abspanns kommen könnt. *fh*

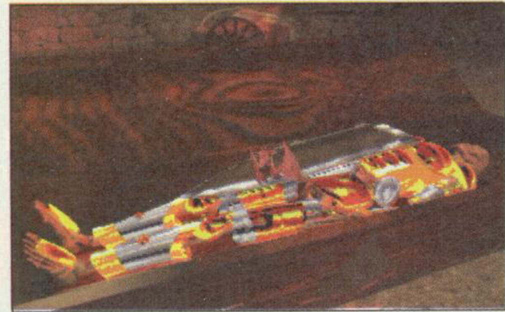


MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90
Hersteller: Mindscape
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: zwei CD's
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Soundblaster
Festplatte: min. 8 MByte
Prozessor: 486er 33 MHz
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 79%
Sound: 56%

71%



Bis Euer verstorbener Vater seine Edelrüstung rausrückt, habt Ihr einige Mutproben zu bestehen.

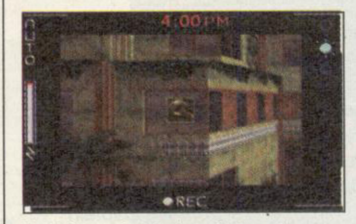
Das Fenster zum Hof

Voyeur



Das könnte nicht nur ins Auge gehen: Der Herr unten hat offensichtlich ein Problem

Reed Hawke ist ein schlimmer Finger. Mit Mord und Totschlag will er Präsident der USA werden, und das müßt Ihr um jeden Preis verhindern. Aus sicherer Distanz beobachtet Ihr Hawkes Anwesen und filmt mit einer Videokamera alles, was Eurer Meinung nach wichtig ist. Dabei hat Euer Apparat einen entscheidenden Nachteil, denn die Batteriekapazität ist relativ beschränkt. Mit dem Sucher schwenkt Ihr über die Fassade des Hauses, und wenn sich in einem der Zimmer etwas Interessantes verbirgt, verwandelt sich das Fadenkreuz entweder in ein Ohr (bei reinen Lauschangriffen), ein Auge (wenn ein



Reichtum ist keine Schande: Das Anwesen Reed Hawkes

Digifilmchen auf Euch wartet) oder einfach eine Lupe (wenn Ihr nur das Zimmer untersuchen könnt). Da Ihr nicht an mehreren Orten gleichzeitig sein könnt, ist die Zusammenstellung Eures Beweismaterials natürlich recht unterschiedlich. Aber gerade auf Eure Aufnahmen wird es ankommen, wenn es darum geht, Leben zu retten und Herrn Hawke das Handwerk zu legen. Versagt Ihr, dann bekommt Ihr irgendwann unangenehmen Besuch.

Voyeur ist schon eine ältere Geschichte. Von Philips vor anderthalb Jahren für das CD-i entwickelt, hat sich Interplay an die PC-Umsetzung gemacht. Eigentlich liegt dem Ganzen eine nette Idee zugrunde, deren Umsetzung aber dann doch ein wenig zu wünschen übrig läßt. Auch bleibt der Rote Faden ein wenig auf der Strecke, da man schon zu Anfang ein wenig ratlos in der Gegend herumfilmt. Der deutsche Spieler, im Lesen der englischen Sprache vielleicht geschult, hat an manchen Stellen echte Mühe, den Dialogen zu folgen, weil sie für Ungeübte nicht immer leicht zu verstehen ist. Und wie es nun einmal bei Spannern so ist, sie sind immer zum Zuschauen verdammt.

Echte Krimifans sind da mit anderen Spielen, die ein wenig interaktiver sind, besser bedient. *ps*



MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90
Hersteller: Philips/Interplay
Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Besonderheiten: Englische Sprachausgabe
Zirka-Preis: 100 DM

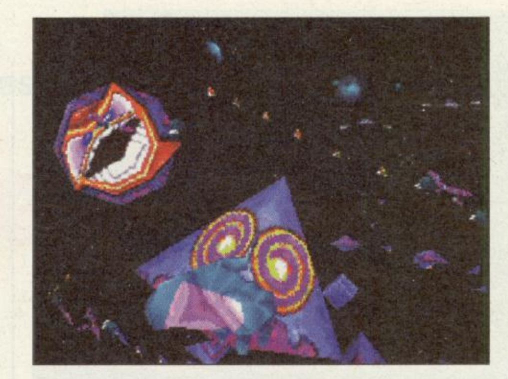
Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: –
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 71%
Sound: 40%

35%

Happy Birthday

Commander Blood



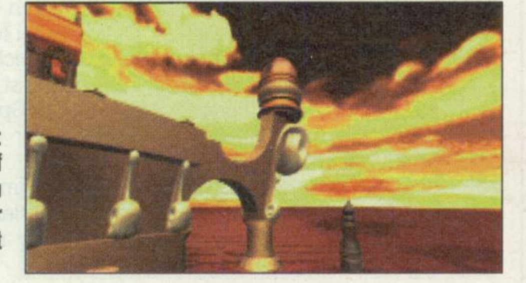
So sieht der Cyberspace nach Ansicht des Cyro-Teams aus

Wo geht's lang Honk? Auf der Karte sind die Planeten zu sehen!



Bob hat Geburtstag: Er feiert heuer seinen 800432sten. Anläßlich dieses bedeutenden Jahrestages hat Bob sich etwas Besonderes gewünscht. Er möchte einmal die Entstehung des Universums miterleben. Kurz, "Der große Knall", ist Bobs sehnlichster Wunsch. Denn angeblich hat die Beobachtung des "Big Bangs" die gleiche Wirkung wie 1976574,33 simultane Orgasmen oder der Verzehr von 45653543 Milliarden Erdnüssen. Wir wünschen Bob nicht nur alles Gute, sondern wollen den Traum auch erfüllen. Helfershelfer ist *Commander Blood*, der Held der Galaxis. Bloods Raumschiff, genannt Arche, muß nicht nur durch das Weltall rauschen, sondern auch in der Zeit reisen, um daß Geburtstagskind glücklich zu machen. Beim Spielstart seid Ihr an Bord der Arche. Der einzige Begleiter, der Euch zur Seite steht, ist Honk, der Bordcomputer. Natürlich ist auch Bob mit an Bord – der gute Knabe hält in der Kältekammer ein kleines Schläfchen und darf nur in Notfällen aufgeweckt werden. Der Kühlschrank dient zudem als Behältnis für spätere Fracht und Passagiere. Stöbert Ihr in der Kältekammer, erscheint eine Liste mit allen Lebewesen und Gegenständen, die sich dort befinden. Eine Besonderheit: Später sammelt Ihr Roboter auf, in dessen Inneren Ihr auf Energiejagd geht. In diesem "Cyberspace" müssen bestimmte Gegenstände eingesackt werden, um den Bordcomputer mit genügend Saft zu versorgen.

Die Galaxis wird nach einem festen Prinzip erforscht: Auf einer Sternenkarte sind Planeten eingezeichnet, die Ihr per Mausklick besucht. Auf den Planeten tummeln sich die unterschiedlichsten Aliens, mit denen Ihr (meistens) ein Gespräch anfangen könnt. Zu Spielbeginn kennt Ihr nur einen einzigen Planeten, durch Hinweise und das Lösen bestimmter Aufgaben tauchen auf der Sternenkarte immer neue Lokalitäten auf. Trefft Ihr auf einen gesprächsbereiten Außerirdischen, kommt ein Dialog zustande. Aus einem Auswahlmenü sucht Ihr das gewünschte Thema heraus und bekommt (hoffentlich) eine Antwort – bei einigen Gelegenheiten quatscht Honk dazwischen und verrät den einen oder anderen wichtigen Hinweis. Ein weiterer Infolieferant ist das bordeigene Kabelfernsehen, das von einem Videopiraten betrieben wird. Aber erst mit einem Decoder kommt Ihr in den Genuß aller Kanäle. *mh*



Renderwahn: Anflüge auf Planeten werden mit passender Grafik begleitet

Gut

Wem Spielprinzip, Aufmachung und Titel dieses Spiels bekannt vorkommt, braucht nur mal ein halbes Jahrzehnt zurückzuschauen: Hier testeten wir ein Programm namens Captain Blood. Commander Blood wurde nicht nur von den gleichen Leuten gemacht (dem Cryo-Team um Phillipe Ulrich), sondern ist auch der offizielle Nachfolger des Oldies. Am Grundprinzip der 95er Version des Captain Blood hat sich kaum was geändert: Wir fliegen durch ein surrealistisches Universum, plaudern mit den skurrilsten Bewohnern der Galaxis und lösen kleine Rätsel. Technisch macht der Commander jedoch einen riesen Schritt nach vorne: Die Grafik, so abgedreht und eigenwillig sie auch erscheinen mag, ist ein Kaleidoskop der Ideen – hier zeigt sich die künstlerisch begabte Hand der französischen Pixelisten. Glücklicherweise wird das Spiel nicht von der übermächtigen Bilderflut erdrückt: Hinter Sprachausgabe, digitalisierter Musik und 3D-Studioobjekten verbirgt sich ein recht spannendes, witziges und anspruchsvolles und sehr ungewöhnliches Abenteuer. Wer von der Standardkost des Genres genug hat, findet hier Abwechslung.

MS-DOS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:	Mindscape
Genre:	Adventure
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	Englische Version getestet
Zirka-Preis:	100 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster/Pro
Festplatte: 6 MByte
Prozessor: 386er/33 MHz
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 80%
Sound: 78%

71%



Das TV der Zukunft: Ein intergalaktischer Piratensender macht Furore



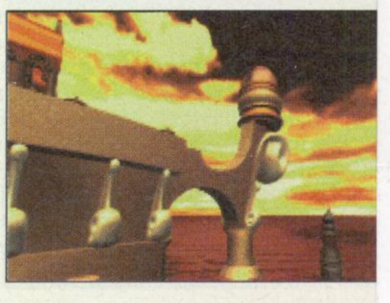
Blubberglitsch: Die Slimies sind heute wieder besonders gesprächig

Happy Bir

Command
Bloo

Bob hat Geburtstag: Er feiert heuer seinen 800432sten. Anläßlich dieses bedeutenden Jahrestages hat Bob sich etwas Besonderes gewünscht. Er möchte einmal die Entstehung des Universums miterleben. Kurz, "Der große Knall", ist Bobs sehnlichster Wunsch. Denn angeblich hat die Beobachtung des "Big Bangs" die gleiche Wirkung wie 1976574,33 simultane Orgasmen oder der Verzehr von 45653543 Milliarden Erdnüssen. Wir wünschen Bob nicht nur alles Gute, sondern wollen den Traum auch erfüllen. Helfershelfer ist *Comman-*

der Blood, der Held
xis. Bloods Raums
nannt Arche, muß
durch das Weltall
sondern auch in de
sen, um daß Geburt
glücklich zu mach
Spielstart seid Ihr ar
Arche. Der einzige
der Euch zur Seite
Honk, der Bordc
Natürlich ist auch B
Bord – der gute Kna
der Kältekammer e
Schläfchen und da
Notfällen aufgeweck
Der Kühlschrank die
als Behältnis für spät
und Passagiere. Stö



Renderwahn: Anflüge auf Planeten werden mit passender Grafik begleitet

Gut

Wem Spielprinzip, Aufmachung und Titel dies
bekannt vorkommt, braucht nur mal ein halbe
zurückzuschauen: Hier testeten wir ein Progra
namens Captain Blood. Commander Blood wu
nur von den gleichen Leuten gemac
Cryo-Team um Phillipe Ulrich), sond
auch der offizielle Nachfolger des Ol
Grundprinzip der 95er Version des C
Blood hat sich kaum was geändert:
durch ein surrealistisches Universum
mit den skurrilsten Bewohnern der G
lösen kleine Rätsel. Technisch macht der Commander jed
riesen Schritt nach vorne: Die Grafik, so abgedreht und ei
sie auch erscheinen mag, ist ein Kaleidoskop der Ideen –
sich die künstlerisch begabte Hand der französischen Pix
Glücklicherweise wird das Spiel nicht von der übermächtig
flut erdrückt: Hinter Sprachausgabe, digitalisierter Musik u
dioobjekten verbirgt sich ein recht spannendes, witziges u
anspruchsvolles und sehr ungewöhnliches Abenteuer. We
Standardkost des Genres genug hat, findet hier Abwechs



Das TV der Zukunft: Ein intergalaktischer Piratensender macht Furore

Blu
bes

Heben Sie ab!

Als Abonnent in die 4. Dimension

Jetzt abonnieren!

Jetzt die Start-Karte absenden

Ein Abo hat nur Vorteile:

- Sie sparen 15 %
- regelmäßig per Post frei Haus
- keine Ausgabe versäumt
- Überraschungsspiele-Diskette als Geschenk
- jeden Monat neue Tips & Tricks
- Multimedia-Rubrik: immer aktuell

Menzo ... was?

Menzoberranzan

Die Auszeichnung für einen der zungenbrecherischsten Softwaretitel des Jahres, geht sicherlich an SSI: Das zweite Programm, das auf dem AD&D-Gruselszenario "Ravenloft" basiert, heißt *Menzoberranzan* (sprich: "Mensoberänsän"). Mal vom Namen und einigen kosmetischen Verfeinerungen abgesehen, hat sich bei *Menzoberranzan* nur wenig gegenüber dem Gruselerstling *Ravenloft* verändert. Inhaltlich knüpft das Spiel nicht direkt an den Vorgänger an: Nachdem wir in *Ravenloft* ein beschauliches Karpatenländchen vor dem Blutdurst des Vampirlords Strahd gerettet haben, werden jetzt die Helden in ein Land namens "Underdark" entführt – die Heimat dunkler Elfen, den Drows. Neueinsteiger basteln sich aus den AD&D-üblichen Rassen und Klassen zwei Helden zurecht, die den Einwohnern des geplagten Landstriches zu Hilfe eilen. Vier Charaktere passen in die Party: Die beim Spielstart vakanten Plätze werden im Laufe des Abenteuers durch Figuren aufgefüllt, die Ihr unterwegs trefft. Gesteuert wird die Crew, wie bei Ravenloft auch, per Tastatur oder Maus. Wahlweise klickt Ihr mit der Maus auf ein entsprechendes Steuerfeld oder in das Fenster, das die aktuelle Umgebung in 3D zeigt. Marschiert die Party in die gewünschte Richtung, wird gescrollt – wer möchte, kann im passenden Optionsmenü auch auf eine "Block"-Darstellung umschalten. Ein weiterer Menüpunkt ist für Besitzer etwas langsamerer Computer interressant: So lassen sich Deckengrafiken und Bodendetails abschalten sowie die Fenstergröße in drei Stufen variieren. Einen Vollbild-Modus gibt's jedoch nicht: Immer sind die Porträts der Charaktere am unteren Bildschirmrand zu sehen sowie einige Symbole fürs speichern und laden von Spielständen. Ein weiteres Icon ruft die – beschreib- und ausdruckbare – Automap auf. Letztere Symbole sind übrigens neu: Im Vorgänger *Ravenloft* mußten diese Aktionen noch umständlich über ein gesondertes Menü aufgerufen werden – dies geht jetzt bei den wichtigsten Funktionen ohne Umweg.

Wir testeten übrigens die Diskettenversion – die aufgebohrte CD-ROM-Fassung (mehr Aufgaben, mehr Dungeons) erreichte uns nicht mehr rechtzeitig. *mh*

Sprich mit mir: Passiert was Besonderes, tauchen solche Grafiken auf



Überblick: Das Inventory ist ähnlich wie beim Vorgänger



Kämpfe mit Monstern werden in Menzoberranzan in Echtzeit geführt. Auch bei AD&D sind die Zeiten des Rundenkampfes vorbei.

Gehts so

So reizvoll das Menzoberranzan-Szenario auch ist (ich liebe die dunklen Elfen!) und so liebevoll die Designer ein paar Falten im neuen AD&D-Look ausgebügelt haben – wie z.B. durch die Einführung der "Schnellicons" – die Zeiten für AD&D-Computerrollenspiele scheinen jetzt wahrlich vorbei zu sein. Mag dem einen oder anderen eingefleischten Fan das immer wiederkehrende Charaktersystem, die immer gleichen Zaubersprüche noch einen Seufzer der Wehmut entlocken, bei mir zeigen sich deutliche Ermüdungserscheinungen. Das AD&D-Spielsystem in der Krise: Da mag die Story noch so gehaltvoll sein, am mittlerweile überholten Spielprinzip ändert sich nichts. Schade, denn ansonsten bietet Menzoberranzan durchaus schmackhafte Rollenspielkost: Jede Menge Aufgaben und kleine Rätsel, Horden fetziger Monster und ein umfangreiches Dungeonnetz. Sogar ein paar neue Kampfoptionen haben die Programmierer nicht vergessen: Die Party kann im Kampf sogar fliegen – ein Regler variiert dann die "Schwebehöhe" der Gruppe.

MS-DOS

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: SSI
Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: Diskettenversion
Zirka-Preis: 120 DM

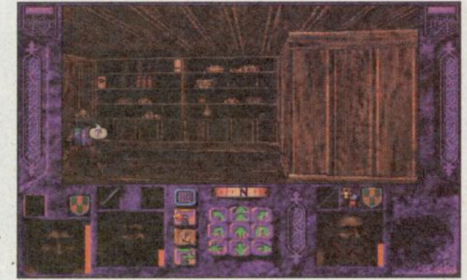
Grafik: VGA
Sound: GMidi, Pro Audio Soundblaster/Pro
Festplatte: 25 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 73%
Sound: 64%

70%



Angriff der Dunkelelfen: Die Feierlichkeiten werden nachhaltig gestört



Was will uns dieser Mann sagen: Per Mausklick fragen wir nach



So etwas ist besonders fein: Eine neue Rüstung liegt einfach in der Gegend herum

Gute Jasmine zum bösen Spiel

Aladdin

Zur Zeit bewegt der Löwenprinz Simba die Herzen der Kinobesucher: *Der König der Löwen* erspielte allein in den USA soviel wie *Aladdin* weltweit – dabei war *Aladdin* zu seiner Zeit schon der erfolgreichste Zeichentrickfilm aller Zeiten. Da hört nicht nur Disney-Chef Michael Eisner die Kassen klingeln, sondern auch Softwareproduzent Virgin wittert das große Geld und füttert uns mit zwei Lizenzhappen: Zeitgleich mit *Der König der Löwen* (Test in dieser Ausgabe), konvertierten die Jungfrauen Dave Perrys Mega Drive-Meisterwerk aus 1001 Nacht – *Aladdin*.

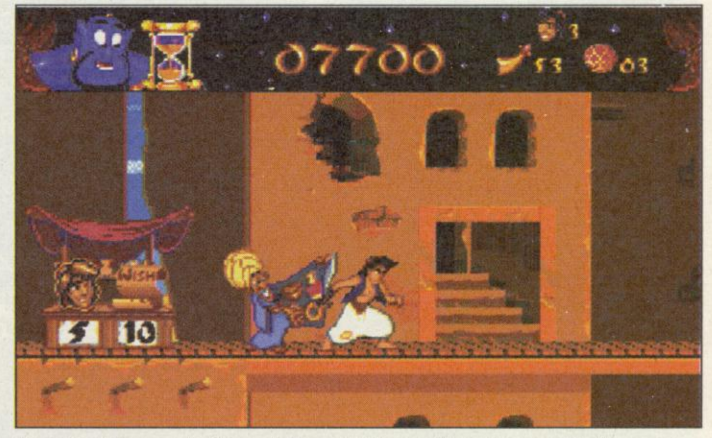
Wer das Videospieloriginal kennt, darf weiterblättern: Bis auf geringe Differenzen ist die MS-DOS-Variante eine 1:1-Umsetzung des Sega-Moduls. Alle Grafiken, alle Animationsphasen, alle Level und alle Spieloptionen sind in die DOS-Welt gerettet worden. PC-Spieler müssen allerdings auf den legendären "Dave-Perry-Cheat" und den oberen Rand des Spielebildschirms verzichten, der bei der DOS-Variante ausschließlich für Informationsanzeigen genutzt wird. Dafür darf *Aladdin* nun eine Nuance höher springen. Im Kampf um die Dschini-Wunderlampe und Prinzessin Jasmine hechtet der Straßenjunge *Aladdin* durch diverse 1001-Nacht-Szenarien: Nach der Straße von Agrabeh mit ihren fliegenden Händlern und unvorsichtigen Hausfrauen (die kippen doch tatsächlich Abfall aus dem Fenster!), durchquert *Aladdin* eine Wüste, das Verlies des Sultans und die Höhle der Wunder. Nach einem wilden Ritt auf dem fliegenden Teppich muß unser Schönling, nicht ganz filmgemäß, durch die Wunderlampe hüpfen und gelangt schließlich in Jafars feurigen Palast, wo sich der Schurke zum Endkampf stellt.

Natürlich kann so ein smarter Bursche wie *Aladdin* nicht nur lächeln und springen, sondern auch kräftig mit seinem Dolch zustechen und mit aufgesammelten Äpfeln um sich werfen – sehr zum Unwollen der Palastwachen, Schlangenbeschwörer, Bombenskelette und der anderen Unholde. Diverse Bonusgegenstände sorgen zudem für Erleichterung.

Ab und an gibt auch das Äffchen Abu eine Vorstellung seines genetischen Hüpftalents und sammelt in Bonus-Spielstufen viele Äpfel und Extraleben für sein Herrchen. *js*



In der Wüste kommt nicht nur Aladdin ins Schwitzen, sondern auch so manches Kamel und solche, die es einmal waren



Wer Aladdin vernünftig spielen möchte, sollte seinem PC ein Gamepad, zum Beispiel das von Gravis, gönnen



Winterschlußverkauf: Frische Aladdins zum Supersparpreis und Djinnies fast geschenkt

Gut

Vor zwei Jahren brachte Amstrad noch einen PC mit eingebautem Mega Drive auf den Markt – diese Zwitteridee ist nicht nur gefloppt, sondern jetzt auch noch vollkommen überflüssig: Dank Virgins Konvertierungstalent dürfte so ziemlich jedes Mega Drive-Modul auch auf PCs umzusetzen sein. Zumindest Aladdin gleicht seinem Videospielzwilling in fast allen Bereichen. Allerdings erwartet man auf dem PC mittlerweile mehr als die 64 Farben des Mega Drive: Was auf der 16-Bit-Konsole als sensationell galt, kann Super VGA- und Renderverwöhnte PC-Besitzer nicht umhauen. Außerdem ist das Spielgefühl nicht einwandfrei: Aladdin sprang und schlug auf dem Mega Drive geschmeidiger und der beschnittene Bildschirm erweist sich in seltenen Spielsituationen als verwirrend. Zum Glück sind alle genialen Gags und Animationen des Originals erhalten geblieben und auf dem VGA-Monitor ebenso amüsant wie auf dem Fernseher: Wenn die Palastwachen die Hosen runterlassen oder Micky-Maus-Ohren in der Wüste an der Wäscheleine hängen, bleibt kein Auge trocken.



MS-DOS

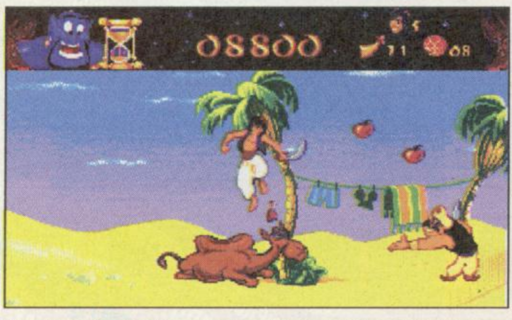
Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Virgin/Disney Software
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: Spiel zum Film
Zirka-Preis: 80 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Soundblaster
Festplatte: 4 MByte
Prozessor: 386er, 25 MHz
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Joystick

Grafik: 79%
Sound: 65%

77%



Zur Freude der Hausfrau – Aladdin hängt sich an die Wäscheleine



Grafisch mit der Mega-Drive-Version identisch, wurde optisch leider nichts verbessert

Neuer Meister:

SUPER SOCCER

Die Lothar Matthäus Fußball-Simulation: Näher dran als im Stadion!

- Unterschiedliche Platzverhältnisse von trocken bis neblig.
- Nachspielzeit sowie Verlängerung und Elfmeterschießen bei Pokalspielen.
- Mit dem Tacti-Grid können Sie in jedem Spiel Ihre absolute Wunschformation zusammenstellen. Bevor-zugen Sie die Viererkette oder doch lieber den Libero vor der Abwehr?
- Wechselnde Motivation der Spieler abhängig von Tabellenauf- oder abstieg usw.
- Isometrische 3D Ansicht.
- Bis zu vier menschliche Spieler können in der 1. und 2. Liga gegeneinander antreten. Mit Super-Cup, Meisterschaft und eigenen Pokalen.
- In vielen Statistiken werden alle Begegnungen, Torschützen, Tabellen, der eigene Kader und vieles mehr angezeigt.
- Gelbe und rote Karten sowie verschiedene Verletzungen (und dementsprechende Ausfallzeiten des Spielers) bei Fouls.
- Verschiedene Kamerawinkel bei Zeitlupenwiederholungen.



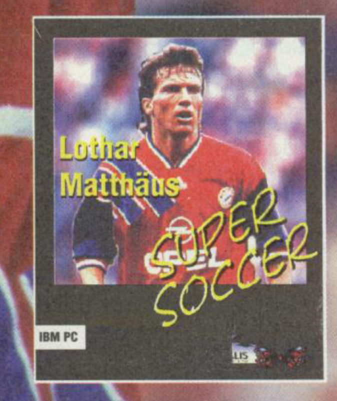












Für PC, Amiga und CD ROM.

Demnächst auch für SUPER NINTENDO und Mega Drive



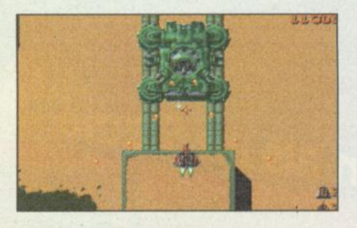


Spaß ist, wenn es trotzdem knallt: Trotz erschwertem Handling haben wir einen Kreuzer zerlegt

Überflieger

Raiden

Die vertikal scrollende Action-Ballerei ist nach dem klassischen Shoot 'em-Up-Muster gestrickt: Mit Tastatur oder Joystick steuert Ihr einen modernen Kampfjet aus der Vogelperspektive über ein mit Feinden übersätes Spielfeld. In der Luft habt Ihr Euch gegen anschwirrende Jägerformationen, brummige Bomber und fliegende Festungen zu verdingen. Von unten geben Euch die Panzer, Bun-





Banshee läßt grüßen: Der Endgegner wirkt irgendwie bekannt

ker, Schiffe und Geschützstellungen des Feindes Saures. Knackt Ihr einen gefährlichen Gegner, gibt dieser Extras preis, die Ihr aufsammeln müßt, um die Schußkraft Eures Fighters verstärken zu können. Bodengebäude beinhalten oft Ordenssymbole, von denen eine ausreichende Anzahl Euch bei der Punktabrechnung am Levelende einen Bonus beschert. Doch zuvor müßt Ihr pro Level einen saftigen Endgegner schaffen, bei dessen "Ruhigstellung" Euch Smartbombs beste Dienste leisten. Leider kann der Automatenknüller von einst in einer Zeit, in der sogar Shareware-Produkte wie *Raptor* dem Spielhallenklassiker locker die Schuhe ausziehen, nur noch sehr bedingt überzeugen. Technisch gibt sich *Raiden* auch in dieser Umsetzung nach wie vor recht solide, doch an der Grafik nagte der Zahn der Zeit mit großem Appetit. Ein weiteres Manko neben der grafischen Ausstattung ist der ohnehin selbst im "Rookie-Modus" sehr happige Schwierigkeitsgrad. Er wird durch die fehlenden Schutzschilde Eures Raiden-Fighters unnötig erschwert: Schon der erste Feindtreffer semmelt Euch ins Nirvana, da sind die wenigen Computerleben schnell verwirkt. Da hilft nur noch eins: Im Optionsmenü auf Schneckengrafik stellen und das Spiel mit der Eleganz eines Faultiers durchzocken, gähn! *fh*



MS-DOS

Getestet auf Gateway2000 P5-90

Hersteller: Imagitech Design
Genre: Shoot'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Grafik-Geschw. einstellbar
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Soundblaster
Festplatte: ca. 3 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur

Grafik: 42%
Sound: 47%

59%

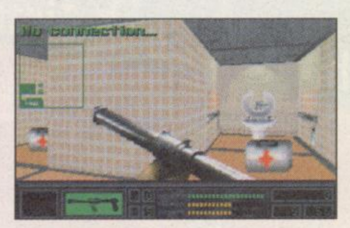
Operation…

Body Count



Du Ratte! Eine Ladung Schrot für den unliebsamen Nager.

Unbekannte Truppen halten den U.N.-Tower in Washington besetzt. Die Regierung schickt eine Söldnereinheit, die dem terroristischen Treiben ein Ende bereiten soll. Im gigantischen Abwassersystem des Gebäudes beginnend, arbeitet Ihr eine Strategie zur Eroberung der oberen Etagen aus, sprich, Ihr ballert auf alles, was Euch so in den Weg kommt. In den moosigen Kanalanlagen tapsen hundsgroße Ratten umher, schleimtriefende Mutanten bewerfen Euch mit grünem Rotz. Bis die windige Terroristen-Story zum Greifen kommt, müßt Ihr Euch mühsam nach oben vorkämpfen. Am unteren Ende des in seiner Größe variablen Aktions-Bildschirmausschnitts befindet



Griff ins Klo: Body Count ist der bislang schlechteste Doomklon

sich eine Statusleiste, die Euch über die momentan angewählte Waffe, Euren Gesundheitszustand, Rüstungsstärke und gesammelte Munitionsvorräte informiert. Auf Druck der Tab-Taste wird eine kleine Karte eingeblendet, die, wenn Ihr findig genug seid, sogar mit einem Infrarot-Wärmemelder veredelt werden kann. Am interessantesten spielt sich *Operation Body Count* noch in der Multiplayer-Spielvariante, in der Ihr Euch durch Modem oder serielles Kabel miteinander verbunden mit bis zu drei Freunden duellieren könnt. In der normalen Spielvariante, in der Ihr gegen computergesteuerte Gegner kämpft, beleidigen grobschlächtige Wandtexturen und tumbe Gegner Euer Auge. Die zuschaltbare Karte ist ein schlechter Witz, der Euch mehr als einmal der Orientierungslosigkeit preisgibt. Spielspaß kommt eigentlich nur im Multiplayer-Modus auf, doch auch hier vergießt der Kenner Sehnsuchtstränen nach dem großen Vorbild: Durch die nicht vorhandenen Türen und "Scharfschützenpositionen" fehlen jegliche Überraschungsmomente. Das unintelligente Leveldesign und die mangelnde Atmosphäre können einfach nicht überzeugen. Schon die lieblose Präsentation des Spiels in Story, Intro und Menü läßt Böses erahnen, das sich dann leider auch tatsächlich in jeder Spielsekunde von *Body Count* gnadenlos offenbart. *fh*



MS-DOS

Getestet auf Gateway2000 P5-90

Hersteller: Capstone
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Multiplayer-Option
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Soundblaster
Festplatte: 7 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur

Grafik: 40%
Sound: 52%

19%

Gut gebrüllt, Löwe

Der König der Löwen

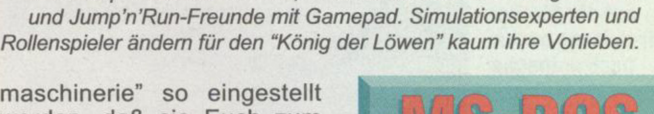


Sehr menschlich: Die roten Affenschaukeln, nicht die blauen, werden angemauzt und so auf verschiedene Wurfrichtungen eingestellt



Da freuen sich die vielen Papis und Mamis aber: "Der König der Löwen" ist das optimale Spiel für den kleinen Sohnemann oder das Töchterlein, die immer nur an Papas PC dürfen und keine Konsole besitzen. Doch Vorsicht, der saftige Schwierigkeitsgrad, der ab Level 3 einsetzt, setzt einiges an Können und Geduld zum Auswendiglernen voraus, und Paßwörter werden schmerzlich vermißt. Zwar geht es in Sachen Präsentation im Vergleich zu den Fähigkeiten eines PCs eher mittelprächtig zu, dank des aktuellen Themas und witzigen Simba-Sprites verzeihen wir dies aber recht schnell. Die Ideen mit den werfenden Affen, dem Straußenritt und dem 3D-Level bringen Abwechslung ins Gehüpfe. Die Fähigkeiten des älteren Simbas locken den frustrierten Spieler in höhere Levels. Alles in allem ist "Der König der Löwen" kein Jump'n'Run-Meilenstein, aber ein Muß für "Lion-King"-Freaks und Jump'n'Run-Freunde mit Gamepad. Simulationsexperten und Rollenspieler ändern für den "König der Löwen" kaum ihre Vorlieben.

Gut



Filmumsetzungen nahmen schon immer einen festen Platz in der Computerspielbranche ein und gehörten in fast allen Fällen zur Gurken-Kategorie. Allerdings scheint Altmeister Ocean seit einiger Zeit die Produktion durchweg schlechter Umsetzungen aufgegeben zu haben und kauft aus Angst keinerlei Lizenzen mehr, alle anderen Hersteller lassen gleich die Finger davon. Allein Virgin hat sich aufgerappelt, Filmumsetzungen wieder salonfähig zu machen und vertraut dabei auf den nicht gerade unerfolgreichen Partner Disney. Nach dem schon recht beeindruckenden, aber etwas angestaubten *Aladdin* (Test in dieser Ausgabe), wurde Kassenkönig Simba, der *König der Löwen*, endlich von Videospielcartridge auf PC-Disketten gebannt.

Im *König der Löwen* schlüpft Ihr in die Rolle des kleinen Simbas, der durch stolze acht Levels hüpft und mit der Zeit zum Recken heranwächst. Kann Simba in den ersten Levels seine Feinde lediglich zerhüpfen oder anmauzen, haut er im weiteren Spielverlauf mit seiner Pranke zu oder wirft Scars Schergen in hohem Bogen davon. Werdet Ihr von einem Gegner berührt, gibt's Energieabzug, die mittels einzusammelnder Extras wieder aufgefrischt wird. Doch im *König der Löwen* wird nicht nur durch die in alle Richtungen scrollenden Levels gehüpft, sondern auch ab und an kombiniert. So muß bereits im zweiten Level die "Affenwurfmaschinerie" so eingestellt werden, daß sie Euch zum Ausgang befördert. Die nette 3D-Stage, in der Simba vor der Gnuherde flieht, ist ebenfalls integriert. Hier weicht Ihr den Tieren nach rechts oder links aus und überspringt allerlei im Weg liegende Steine.

Im *König der Löwen* gibt es leider keine Paßwörter oder Save-Optionen, dafür dürfen der Schwierigkeitsgrad gewählt und drei Continues genossen werden. *kn*

MS-DOS

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Disney / Virgin
Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: –
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster/Pro Pro Audio, Ultrasound
Festplatte: 4 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Gamepad

Grafik: 71%
Sound: 64%

73%



Ach wie niedlich: Simba reitet auf einem Strauß in die untergehende Sonne



Fast noch niedlicher: An Nilpferdschwänzen wird sich über einen Tierberg gehangelt



Nicht mehr ganz so niedlich: Simba zeigt den Hyänen wer der Herr im Dschungel ist

Einmal Monte Carlo und zurück

Power Drive

Seit unser Schumi mit einigen legalen und halblegalen Tricks die Formel-I-Weltmeisterschaft ins heimelige Kerpen/Niederrhein gebracht hat, ist das Ansehen aller, die für viel Geld viel Sprit verfeuern, enorm gestiegen. Dabei ist die Tourenwagen-Rennerei ein wenig ins Hintertreffen geraten. U.S. Gold hat ein Einsehen und bügelt jetzt diesen Mißstand aus.

Nach dem Motto "Genuß ohne Reue" läßt uns U.S. Gold den Gummi verbrannter Reifen riechen (naja, ein wenig Phantasie gehört eben dazu) und schickt uns auf eine WM-Tour, die aus 48 Einzelrennen in acht Ländern besteht. Da die aus der Vogelperspektive zu betrachtenden Parcours allerdings nichts für den Anfänger sind, gibt es auch noch die Möglichkeit, sich auf mehreren Übungsstrecken mit den Fahreigenschaften der insgesamt acht verschiedenen Autos vertraut zu machen. Vom Mini Cooper über einen Renault Clio Williams bis hin zum Toyota Celica kann man alle PS-Klassen bei vier verschiedenen Wetterbedingungen austesten. Was sich übrigens zwingend empfiehlt, da jeder Fahrfehler im Wettbewerb unweigerlich zu reparaturbedürftigen Schäden führt, die natürlich das Budget unnötig belasten. Sowieso startet man im ersten Rennen mit den kleinsten Autos, da das Portemonnaie nur begrenzt gefüllt ist. Um den Kontostand in die Höhe zu treiben, gibt es zwei Möglichkeiten: Ihr sammelt kleine Geldbündel auf, die wahllos auf der Strecke liegen. Oder Ihr gewinnt und kassiert ein Preisgeld, das Euch auch hilft, die Startgebühren für die folgenden Rennen aufbringen zu können. Auch ein Brechen des Streckenrekordes wird mit einem kleinen Geldgeschenk belohnt. Von den oben erwähnten sogenannten Pickups gibt es neben kleinen Finanzspritzen auch Nitros (die legen für eine kurze Zeit noch ein paar Kohlen drauf, und Ihr werdet schneller) und kleine Stoppuhren, die die Zeit für fünf Sekunden anhalten. Neue Wagen können erst erworben werden, wenn nicht nur das nötige Kleingeld vorhanden ist, sondern man auch zusätzlich die ersten beiden Events erfolgreich absolviert hat. Erst dann kann man alleine oder mit bis zu acht Mitspielern Schweden, Korsika, Arizona, Finnland, Australien und Großbritannien unsicher machen, wobei allerdings nur die ersten Fünf in die Punkteränge kommen. Der Rest der Fahrer muß sehen, wo er bleibt. *ps*



Auch große Fahrer haben klein angefangen: Übung macht den Meister



Rüdes Verhalten contra taktisches Geschick: Wir prügeln uns um ein Pick-up



Hier liegt das Geld auf der Straße: Wir müssen es nur noch aufheben

na ja

Mit einem Powerslide um die Kurve bügeln und dem Gegner zeigen, daß man mindestens in der Go-Kart-Kreisklasse mithalten kann, hat schon etwas für sich. Wer aber dabei so murkst wie U.S. Gold, der sollte doch lieber radfahren. Fangen wir mit dem ersten Hänger an: Wie die jeweilige französische, italienische oder spanische Übersetzung geraten ist, kann ich nicht beurteilen. Die deutschen Texte erinnern aber jedenfalls an Bedienungsanleitungen für Elektrogeräte aus Taiwan. So ein unverständliches Kauderwelsch habe ich schon lange nicht mehr bei einem Spiel gesehen. Das zweite ist der Sound. Den meisten Spaß hat man, wenn es kracht und scheppert – nicht nur auf dem Monitor, sondern auch in den Aktivboxen. Aber nichts da. Noch nicht einmal die Motorengeräusche sind da richtig zu hören. Der schlimmste Hänger aber ist die Steuerung. Sie ist so unkalkulierbar und mit soviel Verzögerung ausgestattet, daß man unentwegt flucht und in die Botanik rast. Wer sich gar auf das Abenteuer einläßt, die ganze Chose mit einem Joystick zu fahren, der wird nach dem Kalibrieren feststellen, daß das Lenken nach rechts und links neuerdings durch ein Drücken nach oben oder Ziehen nach unten bewerkstelligt wird. Und so warten wir also immer noch auf ein überzeugendes Rennspiel für PC.



MS-DOS
CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:
U.S. Gold/Rage

Genre:
Geschicklichkeitsspiel

Schwierigkeitsgrad:
Hoch

Besonderheiten:
Deutscher Text

Zirka-Preis:
80 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster, General Midi
Festplatte: –
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Joystick; Joypad, Maus

Grafik: 48%
Sound: 33%

47%



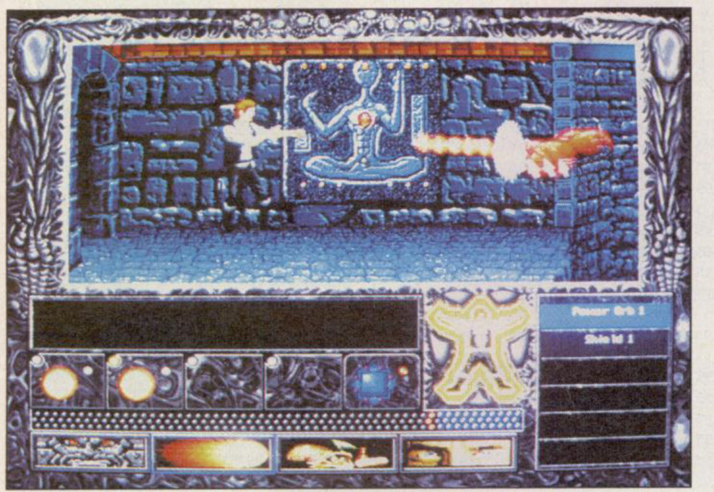
Daß Deutsch eine schwere Sprache ist, kann jeder bestätigen. Aber diese Auswüchse sind bizarr.



Wie im richtigen Leben: Automechaniker sind berufsmäßige Halsabschneider

Forbidden Planet

Alien Logic



Der Side-View-Modus: Hier wird gekämpft und geforscht



Willkommen auf Jorune: Hier könnt Ihr sehen, wo sich welche Insel befindet

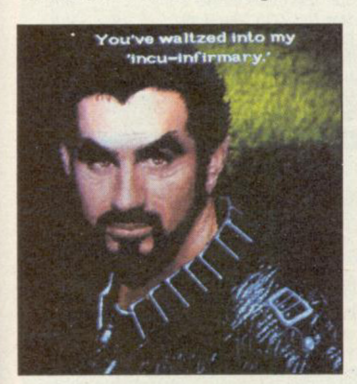
Jorune ist eine ehemalige irdische Kolonie am Rande der Galaxis, die einen ziemlich üblen Krieg zwischen den Menschen und den Ureinwohnern hinter sich hat. Eines der größten Geheimnisse dieses Planeten ist Isho, eine Art Energie, die den Planeten durchdringt. Nur wenige menschliche Mutanten sowie die Shanta, Jorunes Ureinwohner, können Isho wahrnehmen oder sogar verstehen. Mit dieser Energie lassen sich sogenannte Dyshas betreiben. Sie sind Eure Waffen im täglichen Umgang mit allem, was so auf Jorune kreucht und fleucht. Doch diese Kunst muß man erst lernen. Gegen eine kleine Gebühr könnt Ihr eine Dysha-Schule besuchen. Das solltet Ihr übrigens so häufig wie möglich machen, denn zu Anfang stehen Euch nur sehr wenige Dysha-Fertigkeiten zur Verfügung. Zusätzlich zu den Dyshas lernt Ihr noch andere Fähigkeiten, die euren Körper zu wahren Wunderdingen befähigen. Die Energie dafür verbraucht sich aber relativ schnell. Ihr müßt also zusehen, daß Ihr bei den Shantas sozusagen immer wieder tanken geht.

Das Reisen ist natürlich ein Problem. Um von einem weit entfernten Punkt zum anderen zu gelangen, gibt es unterirdische Warp-Punkte, mit denen Ihr einiges an Zeit sparen und Wege abkürzen könnt. Auf Eurer Wanderschaft seid Ihr übrigens nicht allein. Organische Roboter, Recos genannt, stehen Euch zur Seite. Mit Hilfe eines Laserskalpells könnt Ihr das genetische Material so bearbeiten, daß Ihr vier Typen zusammenbasteln könnt, die Euch sehr nützlich sein werden: Da ist zum einen der Digger, der nach vergrabenen Nützlichkeiten sucht. Dieser wird eigentlich nur übertroffen von einem Miner, der auch Gelände bearbeiten kann, mit dem der Digger Schwierigkeiten hat. Ein Juvenator wiederum sorgt sich um das leibliche Wohl des Helden und versorgt dessen leichtere Wunden. Für die schweren Fälle braucht er einen Surgeon, der aber mit der Zeit zu immer gravierenderen Fehlern neigt. Auch die restlichen drei sind nicht unfehlbar. Also verlaßt Euch nicht blind auf sie.

Der Side-View-Modus dürfte die gebräuchlichste Ansicht sein, da von hier aus die wichtigsten Funktionen wie Inventar, das Optionsmenü und Angriff/Verteidigung verwaltet werden. Im Encounter-Modus könnt Ihr mit anderen Personen reden. Dabei ist es wichtig, im richtigen Moment die richtige Frage zu stellen, bzw. die richtige Antwort parat zu haben. Und der Tracker-Modus wird Euch als Orientierungshilfe richtig ans Herz wachsen. Hier könnt Ihr nämlich sehen, wo sich die für das Spiel so wichtigen Warp-Felder befinden. *ps*

Ich glaub, ich steh im Wald: Dank guter Karten können wir uns nicht verlaufen. Zur Verfeinerung der Dysha-Fertigkeiten dient uns der Screen rechts.





Seltsame Geschöpfe begegnen uns auf der Reise...



..aber auch hübsche. Leider ist die Dame nicht sehr redselig.

Gut

Der Name trügt. In diesem Fall ist Jorune von Strategic Simulations kein Strategiespiel, sondern ein ausgetüfteltes Adventure mit Rollenspiel-Elementen, dessen Weitläufigkeit für einen langanhaltenden Spielspaß sorgt. Zwar ist der Einstieg in die Welt von Alien Logic ein wenig kompliziert. Hat man sich aber erst einmal mit all den Dyshas und Bio-Corks vertraut gemacht, wird man sanft, aber bestimmt an den Bildschirm gefesselt. Der einzige Nachteil dieser SF-Fantasy-Geschichte ist die fast schon überbordende Schwatzhaftigkeit der Figuren, die mehr an Text-Adventures als an Unterhaltungssoftware aus dem Hause SSI erinnert. Hier hätte man der Geschichte um Red Shanta schon ein wenig die Sporen geben können, zumal die wichtigsten Informationen sich sowieso im Handbuch wiederfinden.

PC 3,5 "

Titel		Preis
1942 Pacif.Air War	DA	89,95
A-Train+Cosntr.Set	DV	44,95
Aces of the Deep	**DV**	**79,95**
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quadim	DV	79,95
Aladdin	DA	x59,95
Alone i.t. Dark 2	DV	79,95
Amored Fist	EV	69,95
Amored Fist	DV	x84,95
Anstoss und Anstoss - World Cup	DV	79,95
Anstoss World Cup	DV	49,95
Battle Bugs	**DV**	**59,95**
Battle Isle 2	DV	79,95
Bundesliga - Manager Hattrick	**DV**	**74,95**
Burning Steel 2	DV	84,95
Cannon Fodder	DV	59,95
Cannon Fodder 2	**DA**	**59,95**
Colonization	**DV**	**89,95**
Cool Spot	DA	54,95
Das schw. Auge 2	**DV**	**74,95**
Das schwarze Auge 2 - Speech Pack	DV	36,95
Dawn Patrol	**DV**	**77,95**
Day of Tentacle	DV	84,95
Der Baulöwe/Wind.	DV	x79,95
Der Clou	DV	79,95
Der Clou Data	DV	i.V.
Devilland	DA	56,95
Die Siedler	DV	79,95
Dogfight	**DA**	**34,95**
DOOM 2	DA	87,95
Dreamweb	DV	79,95
Desert Strike	EV	59,95
Eight Ball Deluxe 2	DA	54,95
Erben der Erde	DV	79,95
F 15 Srtike Eagle 3	DA	34,95
F117 A-Nighthawk	**DA**	**34,95**
FIFA Soccer	**DV**	**64,95**
Formula One Grand	**DA**	**34,95**
Gunship 2000	**DA**	**34,95**
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse-Expedition	DV	39,95
Hokum KA -50	DV	74,95
Indiana Jones 4	DV	47,95
Indy Car Paint Kid	EV	34,95
Indy Car Race Pack	DA	29,95
Indy Car Racing	DA	49,95
Intern. Tennis Open	**DV**	**54,95**
Jungle Strike	EV	x67,95
Lemminge 3/World of - Lemminge	**DA**	**59,95**
Lion King	DA	x59,95
Lode Runner	DV	67,95
Lolly Pop	DA	74,95
Lord of Realms	DA	69,95
Lothar Mathäus 2	**DV**	**69,95**
Mad News	DV	74,95
Mad News-Extrablatt	DV	i.V.
Master of Magic	**DV**	**x89,95**
Mortal Combat	DA	49,95
Mortal Combat 2	DA	i.V.
Monkey Island 2	DV	39,95
NASCAR Racing	**DA**	**74,95**
Pinball Dreams	DA	59,95
Pinball Dreams 2	DA	35,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pinball Illusions	DA	i.V.
Pirates Gold	**DV**	**34,95**
Pizza Connetion	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Populus 2	DV	34,95
Powerdrive	DA	54,95
Quaratine	DV	79,95
RAN Trainer	**DV**	**79,95**
Ravenlooft	DV	79,95
Rings o. Medusa Gold	DV	74,95
Rise of the - Robots / SVGA	**DV**	**77,95**
Robinsons Requiem	DV	59,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sam & Max	DV	84,95
Sensible Golf	DA	x69,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000 Data	DV	34,95



Legend of Kyrandia 3

CD - ROM Version
Deutsche Version
79,95

PC 3,5 " PC-CDRom

Titel		Preis
Sim Farm	DV	79,95
Simon t. Sorcerer	DV	79,95
Simon t. Sorcerer 2	DV	x79,95
Space Simulator	EV	84,95
Star Trek 2	**DV**	**79,95**
Star Crusader	DV	79,95
Subwar 2050	DV	89,95
Subwar 2050 Data	DV	47,95
Superhero League	EV	67,95
Syndicate	DV	79,95
Syndicate Data	DV	36,95
System Shock	**DV**	**74,95**
Theme Park	**DV**	**74,95**
Tie Fighter	DV	89,95
Transport Tycoon	**DV**	**89,95**
Tubular Worlds	DV	47,95
U.F.O. Enemy....	DV	89,95
Ultima 7	DV	34,95
Ultima 8	DV	49,95
Universe	DV	67,95
Weebee Worlds	DA	47,95
Wing Armada	DA	64,95
Wings of.Glory	DV	x87,95
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	29,95
X - Wing	DA	84,95
B - Wing	DA	39,95
X-Wing Upgrade	DV	49,95

Kings Quest 7

deutsche Version
87,95
Mit voll deutscher Sprachausabe

PC-CDRom

Titel		Preis
Aces of thge Deep	**DV**	**79,95**
Alone i. t. Dark 1	DV	89,95
Alone i. t. Dark 2	DV	x84,95
Al Quadim	DV	67,95
Amored Fist	DA	74,95
Amored Fist	DV	x84,95
Anstoss und Anstoss - World Cup	DV	79,95
Battle Bugs	DV	x77,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle isle 2 Data	DV	47,95
Bioforge	DV	x89,95
Burning Steel 2	DV	79,95
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonusmissionen	**DV**	**69,95**
Christ. Kolumbus	DV	89,95
Creature Shock	**DV**	**89,95**
Crime Patrol	EV	79,95
Cyber War	DV	99,95
Cyclemania	DA	74,95
Dark Forces	DV	i.V.
Das schw. Auge 2	**DV**	**79,95**
Dawn Patrol	**DV**	**84,95**
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Patrizier	DV	87,95
Desert Strike	EV	59,95
Die Höhlenwelt Saga	**DV**	**87,95**
Dragon Lore	**DV**	**69,95**
Dreamweb	DV	74,95
DOOM 2	DA	79,95
DOOM Utilities - 2 CD´s - 1100 Level für Teil 1 und 100 Level für Teil 2 / Editor		39,95
Dogfight	**DA**	**34,95**
Ecstatica	DA	87,95
Erben der Erde	DV	x79,95
Eye of Beholder 1 - 3	DV	87,95
F 117 A-Nighthawk	**DA**	**34,95**
F 14 Fleet Def. Gold	DA	89,95
F 15 Strike Eagle 3	**DA**	**34,95**
Falcon Gold	DA	89,95
Form.OneGrandPrix	**DA**	**34,95**
FIFA Soccer	**DV**	**67,95**
Flight of the Amazoon - Queen	DV	x79,95
Grandest Fleet	DA	69,95
Gunship 2000	**DA**	**34,95**
Ishar 3	DV	79,95
Inferno	**DV**	**94,95**
Iron Assault	DV	59,95
Jungle Strike	EV	x74,95
Kings Quest 7	DV	87,95
Larry 6	DV	67,95
Lord o. Midnight	DV	x79,95
Little Big Adventure	**DV**	**89,95**
Lost Eden	DV	x89,95
Lode Runner	DV	x79,95
Lukas Classic Adv.	DV	99,95
Lukas Flight Classics	DV	79,95
Magic Carpet	**DV**	**89,95**
Mega Race	DV	67,95
Might & Magic 3 - 5	DV	87,95
NHL Hockey 95	DA	79,95
NASCAR Racing	**DA**	**79,95**
Noctropolis	DA	x89,95
Novastorm	DA	79,95
Oldtimer	**DV**	**84,95**
Outpost	DV	79,95
Outpost Planet Pack	DV	i.V.
PGA Golf 486	**DA**	**89,95**
Pinball Dreams Del.	DA	67,95
Pirates Gold	DA	34,95
Police Quest 4	DV	79,95
Powerdrive	DA	54,95
Quarantine	DV	79,95
Ouest for Glory 4	DV	x84,95
RAN Trainer	**DV**	**87,95**
Rebel Assult	DV	79,95
Retribution	DA	69,95
Reunion	DV	69,95
Rings o. Medusa Gold	DV	69,95
Rise o. the Triad	EV	59,95
Rise o. the Robots	**DA**	**84,95**
Sam & Max	DV	89,95
Shadow of Craim	EV	89,95
Sim City 2000	**DV**	**84,95**
Star Crusader	DV	89,95
Star Crusader Data	DV	x39,95
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	i.V.
Strike Comander und Privateer incl. aller Zusatzmissionen und Speech Packs	**DA**	**84,95**
Star Trek 1	DV	69,95
Subwar 2050 u.Data	DV	89,95
Syndicate u. Data	DV	89,95
Superkarts	DA	x99,95
System Shock	**DV**	**87,95**
T. F. X.	DV	84,95

WING COMANDER 3

CD - ROM
EV ca. 20.12.94
DV ca. 23.12.94
99,95

PC-CDRom

Titel		Preis
Theme Park	**DV**	**74,95**
Tie Fighter	DA	x79,95
Transport Tycoon	**DV**	**89,95**
U. F. O. Enemy ...	DV	89,95
Ultima 8 + Speech	DV	89,95
Under a Killing Moon	DV	99,95
US Navy Fighter	**EV**	**89,95**
US Navy Fighter	DV	i.V.
Wild Blue Yonder	DA	69,95
Wing Armada	DA	79,95
Wing Comander Teil 1 und Teil 2 inclusice aller Missionen und Speech Packs	**DA**	**67,95**
Wing Comander 3	EV	x99,95
Wing Comander 3	DV	x99,95
Wolfpack	DV	67,95
World Cup Golf	**DV**	**79,95**
X - Wing zuzügl. sechs brandneuen Missionen, 3D Grafiken, Sprachausgabe und verbessertem Sound plus aller Erweiterungen	**DA**	**59,95**

Bertelsmann Lexika`s auf CD:

Titel		Preis
Universal Lexikon	DV	79,95
Lexikon Geschichte	DV	119,95
Lexikon Wirtschaft	DV	119,95
Tier Lexikon	DV	119,95
Die Bibel	DV	109,95

Artikel	Preis
Gravis Joystick - analog PRO	64,95
Gravis Game Pad	45,95
Comp. Mini Digital	62,95
Comp. Standard Digital	62,95
Joystick Standard	27,95
Joystick Junior	19,95
Phoenix Joystick - Flight & Wappon Contoll System	239,95

Original Creativ Soundkarten:

Artikel	Preis
Soundblaster Pro Stereo	159,-
Soundblaster 16 Stereo Value - Edition ohne MPU 401	199,-
Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401	269,-
Soundblaster 16 Multi CD mit MPU 401 und ASP	329,-
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401	319,-
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401 und ASP	379,-

Versandkosten pro Paket:
Vorkasse (Scheck): 6,90 DM Porto
Nachnahme: 9,90 DM Porto
zuzügl.3,- DM Zahlkartengebühr
Ab 250,- DM liefern wir Portofrei
Preise sind inclusive Mwst
Keine Händlerrabatte.
Abkürzungen:
DV = Spiel und Anleitung deutsch
DA = Anleitung deutsch
EV = Spiel und Anleitung englisch
i.V. = Spiel in Vorbereitung
X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt.

Preisliste kostenlos anfordern !!!!
Für bestellte und dann annahmeverweigerte Ware berechnen wir 15,- DM pauschal !!!!

MOST WANTED!

Hilfe! Uns wächst die Arbeit langsam aber sicher über den Kopf. Unsere *POWER PLAY*-Testcrew wühlt sich bis zum Umfallen durch den Wust an frischen Spielemustern und buddelt sich bis tief in die Nacht durch säckeweise Leserpost. Um unsere Mannschaft vor der völligen Erschöpfung zu bewahren, suchen wir zur festen Anstellung einen/eine

REDAKTEUR/IN

Unser/e Wunschkandidat/in verfügt über Abitur oder eine abgeschlossene Berufsausbildung. Eine langjährige Spielerfahrung sowie eine flotte Schreibe und sehr gute Englischkenntnisse setzen wir ebenso voraus wie Teamgeist, Kreativität und die Fähigkeit zum selbständigen Arbeiten. Wer sich dann noch traut mit unkonventionellen Kollegen zusammenzuarbeiten, beim Umgang mit technischem Gerät keine Schwellenangst verspürt und in der Lage ist termingerecht zu arbeiten, ist unser/e Mann/Frau.

Aber Vorsicht: Bei uns in der *POWER PLAY* wird zwar ziemlich viel, aber nicht ausschließlich gespielt. Als Redakteur/in recherchiert Ihr für aktuelle Reportagen und Storys, betreut Rubriken, schreibt Features und Testberichte. Ihr verbringt viel Zeit damit, bestehende Kontakte im In- und Ausland zu pflegen und natürlich neue Verbindungen zu knüpfen.

Zugegeben, wir verlangen eine ganze Menge, bieten dafür aber einen sicheren Arbeitsplatz beim führenden Fachmagazin für Computerspiele, eine lockere Arbeitsatmosphäre und gute Sozialleistungen.

Schickt Eure Bewerbungsunterlagen (tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, Lichtbild und zwei Probeartikel) an folgende Adresse:



SHAREWARE

Jazz Jackrabbit



Hmm ... die hüpfenden Flämmchen kenn ich doch irgendwoher!? Viele Grüße vom Klempner-Brüderpaar!



Da haut´s mich doch glatt hin: Dr. Robotnik ist zur Schildkröte mutiert!

Ein grüner Hase macht sich auf, Mario, Sonic und Konsorten das Fürchten zu lehren. Doch grün hinter den Löffeln ist dieser Meister Lampe gewiß nicht, bedient er sich doch dabei der Waffen seiner Feinde. In Jazz Jackrabbit findet Ihr so ziemlich alle technischen und optischen Gags wieder, wie Ihr sie von den Flaggschiffen Segas und Nintendos bereits bestens kennt. Seien es nun Super Marios Schildkröten-Feinde, die aufdringlichen Geister, die nur durch Euren Blick gebannt werden können, die schwingenden überdimensionalen Morgensterne oder aber Sonics Flipper-Bumper, die in Monitoren versteckten Extras, das immens schnelle Sausen durch Röhrenkanäle, Endgegner, die wie Brüder von Dr. Robotnik aussehen – was auch immer, alle diese bekannten Mätzchen werdet Ihr in trautem Zusammensein in diesem Spiel von Epic Megagames wiederfinden. Doch gut geklaut ist halb gewonnen: Das Spektakel um den wieselflinken Nager ist technisch so brillant umgesetzt, daß es keinen Grund zur Beanstandung gibt. In der Vollversion hüpft Ihr durch 6 (CD-ROM 9) in der Reihenfolge anwählbare Episoden mit insgesamt 18 Welten, jede mit mehreren, spannenden Levels. Gravierender Unterschied zu den großen Vorbildern: Feinde werden nicht "zerhüpft", sondern mit diversen Waffen beschossen. In Bonusrunden mit 3D-Grafik lauft Ihr ganz nach Igel-Manier unter Zeitdruck Edelsteinen nach. Für ein reibungsloses Spiel empfiehlt sich ein 486er, ein schneller 386er tut's auch noch. Mit Joystick, Gravis Gamepad oder Tastatur steuert Ihr das heldenhafte Löffeltier zum Erfolg.

Quelle: Romware, 22761 Hamburg
Zirkapreis: 80 Mark

In Search of Dr. Riptide

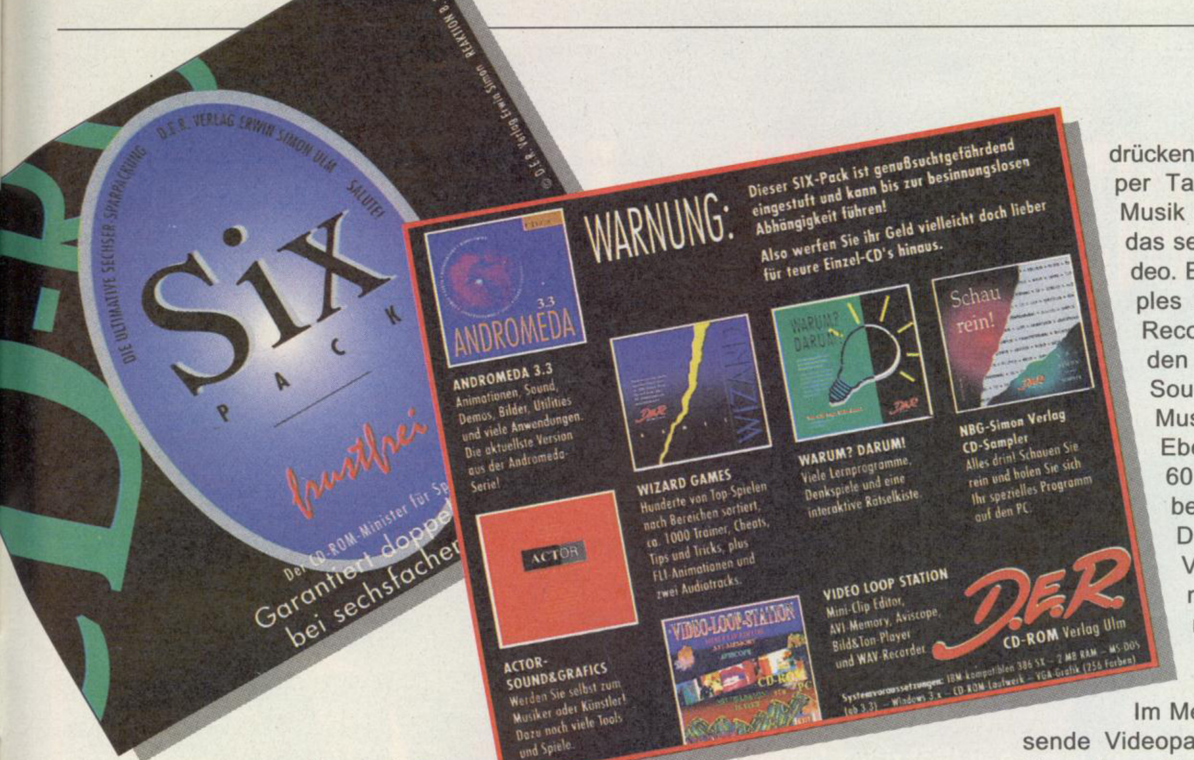
Ebenfalls verdächtig nach Konsole riecht Mindstorms Unterwasser-Arcade-Spiel *In Search Of Dr. Riptide*. Wer sich und seinem strategiegeplagten Rechenknecht einmal ein paar Stunden trivalen Ballerspaßes gönnen will, macht sich mit einem kleinen U-Boot durch wildverwucherte Meereshöhlen auf die Suche nach dem hinterlistigen Wissenschaftler Dr. Riptide. Doch auch die in ihrer Ruhe gestörten Meeresbewohner sind Euch nicht ganz hold: Hitzige Krabben bewerfen Euch mit Steinen, wildgewordene Seepferdchen rücken Euch auf die Pelle und in einer unvorsichtigen Sekunde erwischt Euch eine explosive Unterwassermine. Leider gehen Eurem kleinen Yellow Submarine schnell die Sauerstoffvorräte aus: Läuft der Countdown ab, müßt Ihr entweder an die Meeresoberfläche zurück, eine Luftkammer unter Wasser finden oder einen Sauerstoffbonus aufsammeln. Besondere Extras wie etwa Schlüssel sind oft in Gängen verborgen, deren Zugang Euerem mockeligen U-Böötchen aufgrund seiner Rumpffülle verwehrt bleibt. In diesem Falle schickt Ihr Euer winziges, ferngesteuertes Beiboot Jason durch die



In brenzligen Situationen schickt Ihr das "Beiboot" Jason aus



Nach längeren Tauchgängen müßt Ihr "tief Luft holen"



engen Kanäle. Bei Eurer Suche kommt es schon mal vor, daß Euch neben den Feinden eine unerwartete Strömung vom rechten Weg abbringt. Das mit Soundblaster-Unterstützung und deutscher Anleitung versehene Baller-Adventure läßt sich mit Tastatur oder Joystick steuern. Ab einem 386er könnt Ihr in drei Episoden auf große Tauchfahrt gehen.

Quelle: CDV Software, 76014 Karlsruhe
Zirkapreis: 50 Mark

Six-Pack – D.E.R. Verlag Simon

Wer jetzt noch sein Geld für teure Einzel-CDs rauswirft, ist selber schuld. Mit dem SIX-PACK bekommt Ihr sechs CD's für den Preis von einer. Aktuelle Shareware, Vollversionen und Demos aus allen Gebieten stehen hier auf dem Programm. Alle CDs verfügen über komfortable und ansprechend gestaltete Menüoberflächen für DOS und/oder Windows, mit jeweils deutschsprachigen Erklärungen zu den einzelnen Programmen. Die einzelnen CDs im Überblick:

Warum? Darum!

Dies ist eine CD mit Lernprogrammen, Denkspielen, Anwendungen, Spielen und Utilities, die das Gehirn gehörig auf Trab bringen. Hinter der Bezeichnung “Lernsoft” verbergen sich neben Denk- und Strategiespielen noch einmal über 20 reine Lernprogramme für Schule und Beruf. DOS- und Windows-Applikationen, -Spiele und -Updates, Demos, Viren-Utilities, ein Soundstudio, Natur- und Landschaftsbilder sowie eine fröhliche interaktive Rätselkiste runden diese CD ab. Die meisten Programme lassen sich direkt per Button von CD aus starten.

Actor – Sounds & Grafics

Hier liegt der Schwerpunkt im musikalischen sowie grafischen Bereich. 450 gemafreie MOD-Files, 93 Soundtools, 100 Grafikprogramme, Raytracer, Morphingprogramme, Animationen, AVI- sowie MPEG-Videodateien satt. Die MOD-Files wurden nach Musikrichtungen klassifiziert und sind direkt aus der Liste heraus abspielbar. Wer vom musisch-kreativen Überangebot genug hat, kann mit den 99 Lern- und Schulprogrammen Gehirnakrobatik betreiben. Der restliche Platz wurde mit weiteren 600 DOS- und Windows-Programmen aus den Bereichen Virenkiller, Datenbanken, DFÜ, Textverarbeitung, DTP, Utilities und Spiele gefüllt.

Games Wizard

Unter der grafisch ansprechenden und auch für Laien leicht zu handhabenden Menüoberfläche verbergen sich über 300 Spiele für DOS und Windows aus dem Shareware-Bereich. Für kommerzielle Spieler stehen fast 200 Komplettlösungen und weitere 1000 Tips, Tricks, Cheats und Trainer auf Abruf bereit. Zum Betrieb der 60 Online-Spiele dient das Terminalprogramm “Terminate”.

Video-Loop-Station

Die Video-Loop-Station ist ein leicht zugängliches Instrument, um Musik mit frei wählbaren Videoclips zu bebildern. Einfach AVI-Clip einer Taste zuordnen, Bildgröße einstellen, Musik-Sample aus dem User-Feld wählen, auf Aufnahme drücken und die Videofragmente per Tastendruck passend zur Musik einspielen und fertig ist das selbstproduzierte Musikvideo. Eigene Sounds und Samples lassen sich über einen Recorder einbinden und zu den weit über 300 WAV-Sounds und 25 kompletten Musikstücken hinzufügen. Ebenso kann die Liste der 60 vorhandenen AVI-Clips beliebig erweitert werden. Das “Aviskope” nutzt die Videoclips als Stempel, um mit ihnen per Zufallsgenerator oder in vorgegebenen Schritten animierte Ornamente zu zeichnen. Im Memory-Spiel gilt es, passende Videopaare zu finden. Bei der Video-Loop-Station handelt es sich um eine Vollversion.

Andromeda 3.3

Mittlerweile hat sich das Pendant des Simon Verlags zu “Night Owl” und “Pegasus” als einer der aktuellsten und bestsortiertesten Shareware-Sampler etabliert. Die Version 3.3 ist die um die Vollversionen abgespeckte Original-3.0, die wir Euch in der POWER PLAY 11/94 vorgestellt haben: Über ein DOS- und Windows-Menüprogramm läßt sich die Menge von insgesamt 640 MByte an gepackten Daten (Zip-Format) handhaben. Nur wenige Buttons vereinfachen Aktionen wie Entpacken, Kopieren und Anzeigen bzw. Starten der Files. Ein kurzer Text gibt Auskunft über Art und Zweck des Programms. Der gesamte Datenbestand kann nach beliebigen Stichworten in 30 Untergruppen durchforstet werden.

Schau Rein!

Diese CD ist ein interaktiver Produktkatalog der Firma NBG und des Verlags Erwin Simon. Per Slideshow werden (jugendfreie) Erotiktitel wie “Girls in Lack und Leder” oder Reiseführer wie die Geoplay-Serie vorgestellt.

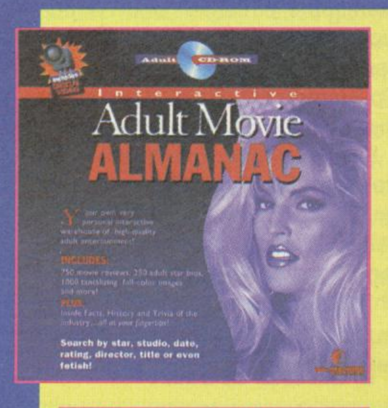
Unter der Rubrik “Sonstiges” geben Slideshows, Animationen und unterschiedliche Menüs Informationen zu den wichtigsten Serien und Einzelproduktionen der beiden CD-Rom-Produzenten. Darunter befinden sich Titel wie Pegasus, Night Owl, Romside, Starmix, Pecelinis, “Spaß und System mit Lotto” oder “Die Multimedia Märchenstunde”. *fh*

Quelle: Verlag Erwin Simon, 89079 Ulm
Preis: 49 Mark

LUST ODER FRUST?

Erotik-CDs Teil 2

Erneut stellen wir für unsere volljährigen Leser eine Auswahl aktueller Erotik-CD-ROMs vor. Keine ungewöhnliche Sache in einer Zeit, in der jede dritte Daten-CD, die über den Ladentisch geht, erotischen Inhalts ist. Da wir auch unseren Lesern über 18 eine vernünftige Kaufberatung in allen Bereichen der Computer-Unterhaltung (und da gehört Erotik zweifelsfrei dazu!) bieten wollen, sind wir uns nicht zu fein, auch hier unsere Meinung kundzutun und schlechte Produkte anzuprangern.



Adult Movie Almanac

Was für den seriösen Kinofreund Microsofts *Cinemania '94* ist, ist für den Kenner pikanter Zelluloids der *Adult Movie Almanac* der kalifornischen Firma New Machine Publishing. In gewohnt hoher Qualität präsentiert man die "Ferkeleien" in einem seriösen und technisch einwandfreien Gewand. Über 750 der besten und berüchtigtsten Streifen des "Heimlichkinos" werden fachmännisch besprochen und bewertet. Neben einem Standbild gibt es Angaben zu Besetzungsliste, Regisseur, Studio und Erscheinungsdatum. Anklickbare Stichworte im Beschreibungstext verweisen zu weiteren Filmen eines bestimmten Schauspielers oder Regisseurs. Das erotische Steckenpferdchen kann auch von hinten aufgezäumt werden: Wer sich mit den Namen der Stars und Sternchen der Porno-Gilde auskennt, wird unter den über 250 mit Foto und Lebenslauf versehenen Schauspielerporträts interessante Infos über seinen "Lieblingsdarsteller" finden. Mit der eingebauten Suchfunktion läßt sich nach vielerlei Kriterien (sogar Fetisch!) der gesuchte Streifen finden. Der *Adult Movie Almanac* ist eine Hybrid-CD, die sowohl auf IBM-PCs (Windows) als auch auf Macintoshs ihre heißen Dateninformationen preisgibt.

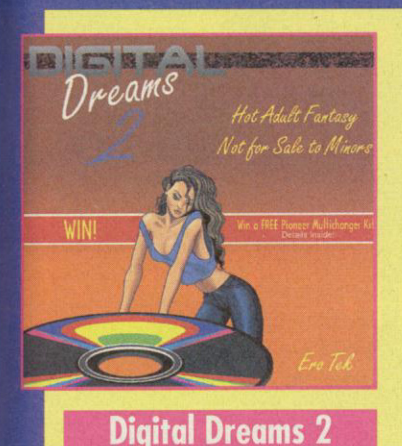
Wertung: ❤❤❤❤
Hersteller: New Machine Publ.
Quelle: HOFRA Trading, 65553 Limburg/Lahn
Zirka-Preis: 110 DM



101 Sex Positions 1&2

Ganz anders als in dem in unserem letzten Erotik-Report vorgestellten *Lover's Guide* dient bei *101 Sex Positions* der "wissenschaftliche" und "aufklärerische" Aspekt nur als Deckmäntelchen für die uneingeschränkte Darstellung ausschweifender Sexualität. Part 1 bietet die ersten 50 der insgesamt 101 verschiedenen Sex-Stellungen und -praktiken in Video und Ton. Hierzu wurden Szenen aus einschlägigen Porno-Filmen geschickt zusammengeschnitten und nach Kriterien wie Hetero-, Homo- und Gruppensexualität sortiert. Zu Beginn wählt der geneigte Voyeur eines dieser Hauptgebiete. In den in Folge gezeigten Videos gehen bekannte Darsteller ohne Wenn und Aber zur Sache. Jeder Positionswechsel wird dabei mit einem Untertitel versehen, der genauen Aufschluß über die korrekte (lateinische!) Bezeichnung der Praktiken mit einer englischen Umschreibung gibt. Zur Untermalung stöhnen die Darsteller im Hintergrund im englischen Originalton. CD Numero zwei beschert uns die restlichen 51 der Liebesstellungen aus "Hundertundeinernacht". Beide Hybrid-CD-ROMs bieten Sexualkunde der härteren Gangart sowohl für PC-, als auch für Macintosh-Besitzer.

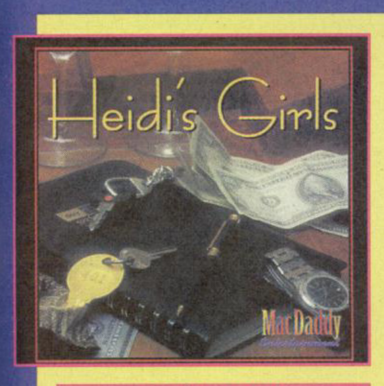
Wertung: ❤❤
Hersteller: Vivid Interactive, Kalifornien
Quelle: HOFRA Trading, 65553 Limburg/Lahn
Zirka-Preis: je 75 DM



Digital Dreams 2

Obwohl preisgünstiger als die meisten anderen, wartet *Digital Dreams 2* mit einer Datenfülle und -variation auf, die kaum ein anderer Hersteller erreicht. Die vollgestopfte CD beinhaltet 1400 Fotos von Frauen unterschiedlichster Ästhetik. Billige und willkürlich fotografierte Privat-Bilder tummeln sich in bunter Mischung mit solchen in gut ausgeleuchteter Hustler-Qualität. Des weiteren erwarten den Käufer 100 erotische Cartoon-Zeichnungen, 1549 prickelnde Textfiles, 13 Sexspiele (darunter das famose Simusex), 151 Grafik-Utilities und 44 Katalog-Dateien. Trotz der Bilderfülle (GIFs in 256 Farben und in unterschiedlicher Qualität) kommt es zu erstaunlich wenigen Wiederholungen, was in diesem Genre durchaus eine Seltenheit ist. Die enthaltenen Utilities (trotz Shareware meist komplett funktionsfähig) zur Bildbetrachtung und -weiterverarbeitung können sich sehen lassen (darunter auch der bekannte "Graphic Workshop" in seinen DOS- und Windows-Varianten). Die einzelnen Rubriken und Themen der CD-ROM werden in einem leicht verständlichen und sehr benutzerfreundlichen Interface (sämtliche Bilder mit Thumbnail-Vorschau) präsentiert.

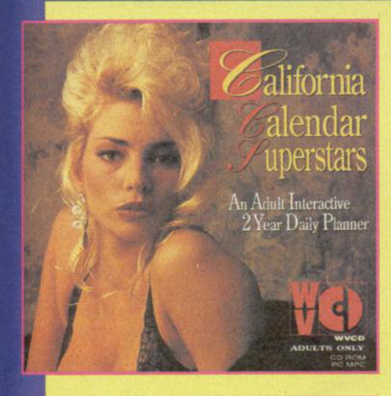
Wertung: ♥♥♥♥
Hersteller: Ero Tek, Kalifornien
Quelle: HOFRA Trading, 65553 Limburg/Lahn
Zirka-Preis: 55 DM



Heidi´s Girls

Heidis Mädchen sind fünf an der Zahl und von jeder Frau gibt es jeweils 30 Fotos, die allesamt in Beverly Hills und Los Angeles aufgenommen wurden. Sämtliche Fotos weisen sowohl fotografisch-künstlerisch als auch von der technischen Seite her eine hohe Qualität auf. Die CD-ROM beinhaltet die Shareware-(read-only)Version des Image Browsers von Kudo – ein komfortabler Thumbnail-Verwalter, mit dem in der Vollversion auch eigene Bildkatalogdateien erstellt werden können. Die insgesamt 150 Bilder der Mädchen liegen in drei verschiedenen Formaten und Qualitäten vor: GIF (256 Farben), JPEG (True Colour) und TIFF (ebenfalls True Colour). Nicht nur Windows-Fans, sondern auch die Mac-Freaks unter Euch kommen in den Genuß der meist überbildschirmgroßen "Nudes", die trotz viel sichtbarer Haut immer noch recht züchtig bedeckt sind. Leider schweigt sich die CD darüber aus, wer oder was denn nun eigentlich Heidi oder ihre hübschen Girls sind. Wäre doch ganz interessant gewesen, oder?

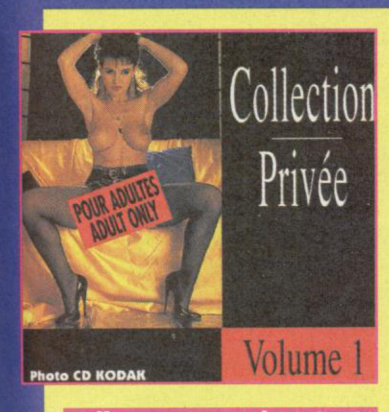
Wertung: ♥♥♥
Hersteller: MacDaddy Entertainment
Quelle: HOFRA Trading, 65553 Limburg/Lahn
Zirka-Preis: 60 DM



California Calendar Stars

Hinter dem vielversprechenden Namen verbirgt sich ein für zwei Jahre ausgelegter, abgrundtief schlechter Jahreskalender mit PCX-Format-Fotos (256 Farben) einschlägig bekannter Porno Queens, wie Amber Lynn & Konsorten. Zu Werbezwecken geben die Damen denn auch gleich ihre Telefonsex-Nummern und einige Worte billigster Anmache preis (keine Sprachausgabe!). Sämtliche Bilder liegen in äußerst dürftiger Qualität vor und entsprechen mit ihrer mickrigen Größe nicht der playboygeprägten Centerfold-Vorstellung, die sich in den Köpfen der Männer breit gemacht hat. Außerdem sind die Darstellerinnen nicht "alleinestehend" porträtiert, sondern "in voller Aktion" abgelichtet. Das dürftige Bildmaterial rekrutiert sich also aus Stills einschlägiger Porno-Streifen. Der Kalender an sich verfügt lediglich über die einfachsten Funktionen und dient mehr als rechtfertigendes Beiwerk: Neben einer Datumssuche und der Möglichkeit, zwischen einem Schwarzweiß- oder einem Farbmodus zu wählen, ist nicht viel. Zu allem Unglück funktioniert das gute Stück lediglich unter DOS. Natürlich können auch alle Bilder unabhängig vom aktuellen Datum hintereinander in Serie betrachtet werden.

Wertung: ♥
Hersteller: WVCD, Kalifornien
Quelle: HOFRA Trading, 65553 Limburg/Lahn
Zirka-Preis: 60 DM



Coll. Priveé (Vol. 1,2&3)

Hinter dem diskret-anmutig klingenden fränzosischen Titel verbirgt sich eine Serie von erotischen Bildersammlungen in der farbpotenten Kodak-Foto-CD-Qualität. Jeder *Collection Privée*-Teil umfaßt exakt 100 True-Color-Bilder, von denen ein jedes Bild in fünf verschiedenen Auflösungen vorliegt. Innerhalb dieser 100 Fotos werden ca. sechs verschiedene französische Mädchen – manchmal auch paarweise – recht freizügig "geoutet". Die Bilder sind neu und wurden nicht aus anderen Produkten zusammengeklaubt. Auf Wiederholungen wurde weitgehend verzichtet. Da die Produzenten auch ästhetische Gesichtspunkte mitberücksichtigten, bleibt die CD trotz magerer Vielfalt zumindest für ein bestimmtes Publikum empfehlenswert. Das Menü mit seinen Thumbnail-Vorschauen bietet schnellen Zugriff auf die Bilddateien, die im Foto-CD-Format vorliegen. Die Hybrid-CD läuft auf Philips CD-i, jedem Foto-CD-tauglichen Laufwerk, Macintoshs und IBM-Kompatiblen PCs. Den Macintosh-User erwartet ein zusätzliches Slideshow-Viewer-Programm.

Wertung: ♥♥♥
Hersteller: InteractiX
Quelle: HOFRA Trading, 65553 Limburg/Lahn
Zirka-Preis: je 65 DM



Best of Vivid

Vivid-CDs im allgemeinen haben einen entscheidenden Nachteil: Der Inhalt ist oft nur halb so ansprechend gestaltet wie die Verpackung. Das liegt nicht unbedingt an den Damen, bei denen es sich allesamt um einschlägig bekannte Darstellerinnen aus dem Bereich der Hardcore-Filmproduktionen handelt. Grund zur Beanstandung bieten vielmehr die oft schnodderig digitalisierten Videos und die grobschlächtigen Menüs der DOS-CDs. Da hilft es auch wenig, wenn man vor dem Betrachten der munter agierenden Pornosternchen zwischen Hi- und Lo-Res (Vollbild oder Briefmarke) wählen kann. Zum Starten der zehn enthaltenen Videos (jeweils ca. fünf Minuten Länge, englischer Originalton) entscheidet Ihr Euch im Menü durch das Anklicken von Porträts für die Darstellerin Eurer Wahl. Darunter befinden sich Namen wie Hyapatia Lee, Ginger Lynn, Janine oder Savanna. Den betreffenden Videoclip betrachtet Ihr nach Betätigen des Startsymbols auf der Bedienleiste, die außerdem über eine Standbild-Funktion verfügt. Die CD ist ein PC/Mac-Hybrid.

Wertung:
Hersteller: Vivid Interactive, Kalifornien
Quelle: HOFRA Trading, 65553 Limburg/Lahn
Zirka-Preis: 76 DM



Mystique Of The Orient

Dieser Silberling ist eine weitere Auswahl von Ausschnitten aus kommerziellen VHS-Erotik-Filmen der kalifornischen Firma Vivid. Wieder präsentieren sich hier bekannte Namen der Szene (vor allem vertreten: Kristara Barrington, aber auch Ginger Lynn), diesmal jedoch vorwiegend Amerikanerinnen asiatischer Abstammung, was wohl den Titel *Mystique Of The Orient* rechtfertigen soll. Erneut entscheidet Ihr Euch in DOS- oder Mac-Menüs für den am klangvollsten erscheinenden Darstellerinnen-Namen, um eines von sechs mäßig digitalisierten Videos der härteren Gangart anzuschauen. Die Clips haben jeweils eine ungefähre Dauer von fünf Minuten und laufen mit Musik und Sprache der Originalfilme. Ihr könnt auch hier wieder zwischen einer gröberen Lo-Res- (Vollbildschirm) und einer schärferen Hi-Res-Variante ("Briefmarke") wählen. Außer den Kurzfilmchen wird nichts fürs Geld geboten, daher seid Ihr mit dem Kauf eines qualitativ hochwertigeren und vom Preis/Leistungsverhältnis her günstigeren VHS-Video eindeutig besser beraten.

Wertung:
Hersteller: Vivid Interactive, Kalifornien
Quelle: HOFRA Trading, 65553 Limburg/Lahn
Zirka-Preis: 60 DM



Girls Of Vivid (1&2)

In der *Girls Of Vivid*-Serie beschert Euch die kalifornische Firma Standbilder aus ihren erotischen Filmproduktionen. Jeweils 500 Bilddateien im BMP-Format beglücken den Freund pikanter Darstellungen. Auch hier verspricht das Cover mehr als letztendlich gehalten wird. Die auf dem Deckblatt abgebildeten Damen sind keineswegs auf der CD-ROM enthalten, die angepriesene True-Colour-Grafik entpuppt sich als läppische 256-Farben-Darstellung. Mißverständlicherweise sind hier nicht Frauen in Porträtaufnahmen alleine abgelichtet, sondern ausschließlich in Kombination mit den Partnern ihrer Sexspiele. Da die Bilder wahllos aus den Videos "herausgegrabt" wurden, merkt man ihnen die in den meisten Fällen die willkürliche Positionierung von Personen und deren Gliedmaßen an, die unter den rein fotografischen Aspekten eines unbewegten Bildes natürlich völlig schlecht positioniert wirken. Leider "ziert" den Großteil der ohnehin recht mickrigen Fotos ein überdimensioniertes Vivid-Logo und die lieblose Bildschirmmaske ist auch nicht gerade ein Augenschmaus.

Wertung:
Hersteller: Viva Media, I-39012 Meran
Quelle: HOFRA Trading, 65553 Limburg/Lahn
Zirka-Preis: je 40 DM



Rubber Phantasies

Gummikleidung, -unterwäsche und -accessoires wie Gasmasken, Schläuche etc. gehören zu den Utensilien, die Leute mit einem ganz außergewöhnlichen Fetisch bevorzugen. Diesen Freaks und allen Neugierigen bietet die CD-ROM des bekannten Playboy-Fotografen Jo Hammar eine exklusive Auswahl seiner Rubber-Erotik-Fotos. Der namhafte Fotograf sowie Playboy-Bunnies als Modelle zur Schaustellung der Gummi- und Latexwäsche sollten eigentlich für eine hohe Qualität bürgen, doch Dargestelltes und dessen Präsentation können zu diesem übertrieben stolzen Preis bei weitem nicht überzeugen. Nur 300 Bilder in einer äußerst mäßigen PCX-Format-Qualität, unsinnige, unerotische Motiv-Kompositionen und die lapidaren, gewollt-künstlerischen Bildbeschreibungen können selbst den schmuddeligsten Reifenhändler nicht von diesem Schmalspur-Produkt mit Exklusivanstrich überzeugen. Der Fetisch-Zwitter rubbelt sich sowohl in einer Windows- als auch in einer Macintosh-Variante durch Eure CD-ROM-Laufwerke.

Wertung: 
Hersteller: NBG Verlag
Quelle: MGC Manfred Gaus Consulting GmbH, 22765 Hamburg
Zirka-Preis: 129 DM

EČSTATIČA

. . . UND IHRE TRÄUME WERDEN WAHR. . .







JETZT AUCH MIT DEUTSCHEM BILDSCHIRMTEXT FÜR PC



PC-CD ROM / PC

This game was developed by Andrew Spencer. Animation by Alain Maindron.
Presented by Psygnosis Ltd. A Sony Electronic Publishing Company.



Und wieder sind wir alle ein Jahr älter und reifer geworden. Das Superwahljahr '94 ist Geschichte, der Weihnachtsmann spannt längst wieder aus und allein die POWER PLAY-Redakteure stecken bis zur Pudelmütze in Arbeit, denn die Zeit ist reif, die besten, spannendsten und eindrucksvollsten Spiele 1994 zu küren.

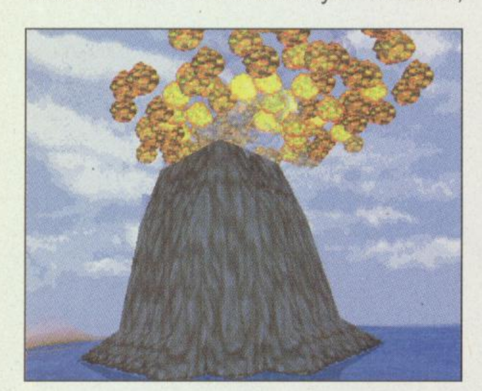
STATE OF THE ART '94

Das beste Spiel des Jahres

Magic Carpet

Alle Jahre wieder ... Unter diesem Motto hat sich uns Peter mit seinem Ochsenfrosch ein Dauerabo auf das beste Spiel des Jahres gebucht. War noch anno 1993 Bullfrogs *Syndicate* der rasanteste und innovativste Spielspaß des Jahres, ist es 1994 das geniale *Magic Carpet*. Diese Mischung aus *Populous*, *Commanche* und einem nagelneuen Staubsauger beeindruckte nicht nur Peter Molyneux selbst, sondern auch die Fachwelt und natürlich die Spieler selbst. Trotz der eher mäßigen deutschen Verpackung dürfte *Magic Carpet* das zu Weihnachten meistverkaufte Spiel werden und Bullfrogs Kassen klingeln lassen. Und da wir unseren Hauptpreis nicht nur nach schlichten Qualitätsmerkmalen, sondern vor allem nach technischen und spielerischen Innovationen aussuchen, gab es keinen besseren Kandidaten als eben jenes *Magic Carpet*. Das Universum als fantastische Mischung zwischen "1001 Nacht" und "Operation Desert Storm" sorgt für die nötige Atmosphäre, die perfekte 3D-Grafik inklusive Reflektionen und "echten" Wellen auf dem Wasser, deckt die optische Seite ab, und die zahlreichen Zaubersprüche sowie völlig miesen Gegner treiben uns den Spielschweiß auf den Deckel. Ist man zudem in der glücklichen Lage, einige vernetzte Kumpels oder Kollegen für Bullfrogs *Magic Carpet* zu begeistern, wird mit unübertroffener Spannung gegeneinander geflogen und gezaubert. Kurzum:

Magic Carpet ist der allgemeine Klassensieger und damit das beste Spiel des vergangenen Jahres.





Das beste Multiplayer-Spiel des Jahres

Magic Carpet

Gab's im letzten Jahr noch deftige Diskussionen um die Grundsatzfrage, ob ein Spiel, das nur einen Zweispieler-Modus hat, schon unter diese Kategorie fällt, gewinnt in diesem Jahr ein "echtes" Netzwerkprogramm: Bullfrogs Magic Carpet. Die innovative Mischung aus Action und Strategie macht zwar auch alleine einen riesen Spaß, aber die Spannung steigt ins Unermeßliche, wenn acht Spieler auf ihren Teppichen über die fraktale Landschaft zischen. Bündnisse werden ebenso schnell geschlossen wie gebrochen, die Hatz auf magische Manakugeln stellt selbst die felsenfestesten Freundschaften auf die Probe. Mit dem Achtspieler-Modus, dem brillianten Design und der frischen Technik zischt das orientialische Teppich-Spektakel deutlich an unserem bisherhigen Netzfavoriten (indiziertes Spiel mit vier Buchstaben) vorbei und belegt den verdienten ersten Platz in der Kategorie "Viele Leute und ein Spiel".

Die beste deutsche Bearbeitung des Jahres

Simon the Sorcerer

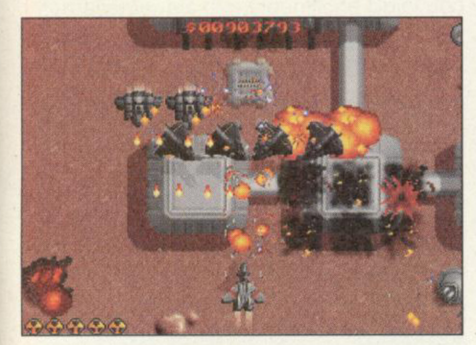
Es ist ein Graus: Da hat man seinen PC für viel teures Geld mit allem Zinnober aufgerüstet (Quadro-Speed-Laufwerk, eine anständige Soundkarte und dazu ein Subwoofer-Baß-System), und dann hat man in den meisten Fällen in seinem Lieblingsspiel nur eine englische Sprachausgabe, die mit viel Glück untertitelt ist. Deutsche Bearbeitungen sind also angesagt. Doch da hat sich die Spreu schnell vom Weizen getrennt, denn meist hielt man sich noch nicht einmal an die Minimalstandards, wie sie bei Film und Fernsehen üblich sind.

Simon the Sorcerer ist das beste Beispiel dafür, wie man sich vom Amateurimage deutscher Spiele-Synchronisationen befreien kann. Da sitzt jede Pointe, das Timing der Witze ist perfekt und man hat den Eindruck, daß die Sprecher ausnahmsweise etwas von ihrem Geschäft verstehen, sprich eine schauspielerische Ausbildung genossen haben. Der (berechtigte) Erfolg dieses Spiels hat so noch einen positiven Nebenfeffekt erbracht: Nur noch selten wagt eine Firma, diese Professionalität zu unterbieten.

Shareware-Spiel des Jahres

Raptor

Eine erfreuliche Tendenz, die wir im abgelaufenen Jahr beobachten konnten: Die Grenzen zwischen Vollpreis- und Shareware-Spielen verwischen zusehends. Gelungenstes Beispiel 1994 ist das Ballerspiel "Raptor" von Apogee. Die Programmiertruppe Cygnus Studios, übrigens eng verbandelt mit den Jungs von id-Software, pflasterte uns einen Actionknaller auf die Monitore, daß so manchem bravem Büro-PC die Puste ausging. In professioneller Präsentation und tadelloser Technik brettern wir mit unserem Raumer über vertikal scrollende Planeten und Raumsektoren, zerstäuben die in Massen auftretenden Gegner und sammeln Credits, die wir im rettenden Raumhafen gegen bessere Bewaffnung und Schutzschilde eintauschen können. So ist z.B ein zielsuchender Doppellaser im Angebot, der für Heulen und Zähneknirschen unter Aliens sorgt. Natürlich müssen wir dabei auch nicht auf boden- und landgestützte Obermotze verzichten, die bei Dauerbeschuß jedoch schnell das Zeitliche segnen. Gekämpft wird in drei großen Sektoren, die noch einmal in viele Unterbereiche aufgeteilt sind. Wer alle Level geschafft hat, startet automatisch wieder im ersten Sektor, allerdings in einem höheren Schwierigkeitsgrad.



Höllisch gut und schweinebillig: Raptor von Apogee



Na denn Prost: Die Kneipe als Informationsbörse in komplettem Deutsch



Und morgen verfeiern wir die Tantiemen: Mark Hamill ist am Gewinn beteiligt

Hype des Jahres

Wing Commander 3

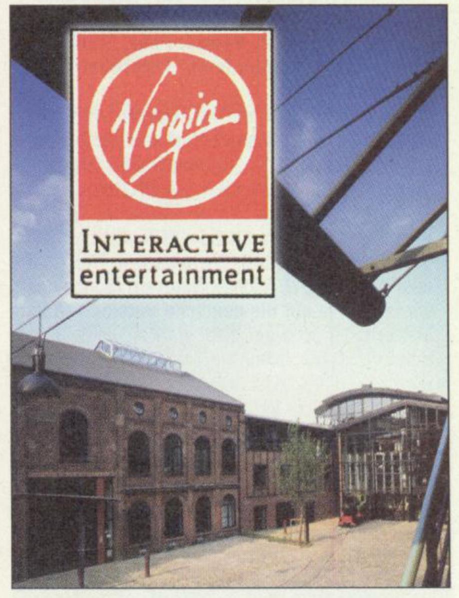
Eins muß man den fixen Texanern von Origin lassen, in Sachen Marketing und Werbung sind sie einsame Spitze. Da werden aufgeregte Jungjournalisten um die halbe Welt gekarrt, um erste Produktinfos vor Ort in Austin aufzusaugen, Alt-Skywalker Mark Hamill lädt zum Interview-Termin nach London und halbwegs spannnende NTSC-Videos über die Entstehungsgeschichte von Wing Commander 3 machen die Runde. Im Laufe des Jahres sickern immer mehr Einzelheiten durch, bis schließlich ein spielbares Demo auf CD-ROM verteilt wird und jeder selbst eine erste Proberunde gegen die Kilrathis drehen kann. Geballte Marketing-Power für ein Projekt, mit dem sich die Firma weit aus dem finanziellen Fenster gelegt hat. Schließlich hat man über vier Millionen Dollar in Chris Roberts Prestigeraumer investiert, und die wollen erst einmal wieder eingespielt werden. Aus diesem Grund hat sich wohl auch Mutterfirma Electronic Arts in den Direktvertrieb eingeschaltet – die "DeLuxe-Edition mit Wing Commander-Video, Wing Commander-Audio-CD, Multimedia-CD, Buch, Wing Commander-Kalender und Wing Commander-T-Shirt kann man direkt in Kalifornien zum Preis von 100 Dollar bestellen. Die Firma umgeht so den Umweg über Groß- und Einzelhändler und macht einen höheren Gewinn. Ob sich übrigens die ganze Aufregung gelohnt hat, erfahrt Ihr in unserem Test in dieser *POWER PLAY*-Ausgabe.

Das Softwarehaus des Jahres

Virgin

Das Softwarehaus des Jahres zu finden, ist nicht immer leicht. Da gibt es die eine Gruppe Firmen, die beständig nur sehr gute Spiele produziert und die andere Gruppe, die lediglich mittelmäßige Computerspiele abliefert und wo sich nur ab und an ein echtes Highlight in die Produktpalette verirrt.

Unserer Meinung nach hat dieses Jahr Virgin den Preis verdient, da es den eben erst an Hollywood-Produzent Aaron Spelling verkauften Jungens gelungen ist, von letzterer Gruppe in Gruppe 1 zu wechseln und dies innerhalb eines Jahres. Mit Produkten wie *Lands of Lore*, *Kyrandia 2* und *Dune 2* ist Virgin gestartet und mit *Kyrandia Book 3*, Argonauts *Creature Shock* und *Nascar Racing* sind sie endlich oben angekommen. Das hat einen Preis verdient, und somit ist Virgin das Softwarehaus des Jahres 1994. Christian Gloe, der Geschäftsführer von Virgin/Avalon, meint: "Voll genial!" – Das finden wir eben auch...



Da hausen sie, die Hamburger Virgin-Vertreter: Eine alte Fabrik mit ausgebautem Dachboden dient als Großraumbüro

Der Pressesprecher des Jahres

Christian Weikert

Die Resonanz war riesig, denn seit wir letztes Jahr erstmals den Preis für den/die agilste/n Pressesprecher/Pressesprecherin des Jahres vergaben, standen die Telefone nicht mehr still. So gab es dann auch ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen der nationalen und internationalen Pressefuzzis um die Gunst der *POWER PLAY*-Redakteure. Doch der Kampf an die Spitze ist natürlich hart und fordert jährlich seine Opfer: So warf Electronic Arts' Kandidat Jörg Kähler, im vergangenen Jahr noch auf einem hoffnungsvollen dritten Rang, Ende 1994 das Handtuch und "Emma" Kreuz, letztjährige Siegerin und mittlerweile Coktel-Vision-Pressechefin (weshalb wohl?) gab den Kampf um die Spitzenplätze nach einem halben Jahr auf, denn sie habe ja schon gewonnen und einen zweites Mal werden das die *POWER PLAY*-Jungs wohl doch nicht machen. Doch die Ausfälle wurden von fanatischen und heißspornigen Neuzugängen, vor allem auf nationaler Ebene, mehr als wettgemacht. Und der aktivste Neuzugang in der Pressearena kommt von Virgin (nach unserer Meinung das beste Softwarehaus des Jahres), sein Name ist **Christian Weikert** (Beifall). Christian ist in unseren Augen ein Pressemensch, wie er im Buche steht: Er ist verläßlich, kommt nicht immer zu spät, schafft es mit nur einem Satz die gesamte Redaktion in den hellen Wahnsinn zu treiben ("Die Ausgabe ist schon im Druck? Na ja, könnt Ihr *Iron Ass* nicht doch noch rausnehmen?") und trinkt verstörte Redakteure nie ohne Grund unter den Tisch. Dafür, daß Christian erst seit Mitte des Jahres feste Nahrung zu sich nimmt, also richtig arbeiten geht, und wir alle, und ich meine die gesamte Fachpresse, sooo viel Vertrauen zu ihm haben, ist Herr Christian Weikert einstimmig zu dem **Pressesprecher des Jahres 1994** gewählt worden (Reaktion seinerseits: "Wie jetzt?!").



Und um die nun sehr traurigen Mitbewerber nicht zu enttäuschen, hier ein fettes Dankeschön und ein "Es klappt bestimmt nächstes mal!" von Michael, Volker, Pete, Frank und Knut an die ungeordnete Pressebetreuergemeinde:

Guido Alt (Ja, ja, der ran-Trainer ...), Cathy Campos (Wie war das mit dem Hamster?), Jörg Kähler (Gütersloh!!!), Helmut Stiefel (Das mit Michael verzeihen wir nie!), Kristin Dodt (Keine Zeit mehr?), Emma Kreuz (München wartet immer noch ...), Martin Spieß (Beneath a Steel Sky und sonst nichts!), Beate Hertzler (Hochzeit oder Kündigung?), Michael Nürnberg (Schon gut, wir warten ja auf die deutsche Version.), Anja Melzer (Und es kriegt doch ein Prädikat!), Jörg Rohrer (Bist Du jetzt unser Mann?), Andreas Lotz (Lothar und die Original-Teams ...), Tom Watson (Warten auf Z.), Susanne Abagrey (Nochmals danke für Knuts Schirm!), David Swafford (Tex-Mex in the morning!), Ingo Zaborowski (Football & Psygnosis?), Lisa Sonntag (Der Pool is cool!), Mark Wardenga (Würstchenwahn ...), Claudia Diehl (Allein in Paderborn.), Thorsten Opperman (SEGA? Was ist'n das?), Fritz Schäfer (Hattrick ...), Uwe Fürstenberg (Gütersloh!!!), Lisa Starr (Nein, Virgin kauft uns nicht!), Ingo Reese (Gütersloh!!!) und Stefan Schmitt (Die 5 Panzergeneräle warten).



Der POWER PLAY-Ehrenpreis

Danielle Bunten

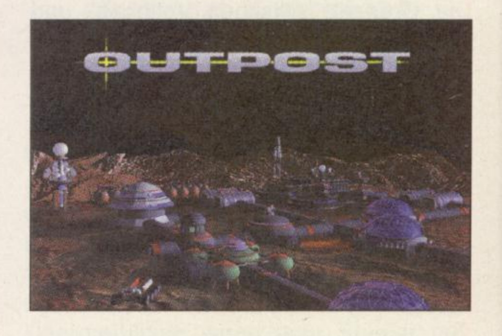
Keine Frage: In diesem Jahr geht der begehrte POWER PLAY-Ehrenpreis an eine der begnadetsten Spieledesignerinnen aller Zeiten: Danielle Paula Bunten. Schon seit den Anfängen der Computerspielerei, seit 1978, programmierte und entwarf Danielle damals noch als Dan Bunten Klassiker mit Kultstatus. Zu den bekanntesten Werken aus Danielles Feder gehören sicherlich M.U.L.E., Seven Cities of Gold und die beiden Strategieknaller Command H.Q. und Global Conquest. Ein besonderes Merkmal der meisten Bunten-Programme war und ist der Mehrspielermodus: In Zeiten, als noch niemand von Netzwerken oder dem Daten-Highway munkelte, entwickelte Danielle Unterhaltungssoftware, die man mit mehreren Kumpanen spielen konnte. Eigenartigerweise ereilte Danielle ein ähnliches Schicksal wie unseren Vorjahressieger Andrew Braybrook: Die meisten von ihr entworfenen Spiele heimsten zwar Pressepreise und jede Menge guter Wertungen ein, aber der große kommerzielle Durchbruch blieb unverdienter Weise aus. Sogar viele Softwarefirmen, die mit Danielle zusammenarbeiteten, erkannten kaum das Potential, welches in den Bunten-Spielen steckt: So veröffentlichte Microprose das excellente Global Conquest verschämt unter dem Minilabel Microplay, Electronic Arts gar läßt die fast fertige Mega Drive-Version von M.U.L.E. im Tresor verschimmeln. Bleibt zu hoffen, daß sich Danielle nicht entmutigen läßt und ihre Fans auch in Zukunft mit toller Spielesoftware versorgt.

Das Programmierteam des Jahres

Bullfrog

Ob *Populous*, *Powermonger*, *Syndicate* oder *Magic Carpet*: Wer einmal die Nettospielzeit betrachtet, die jeder von uns an einem oder gar all diesen Spielen verbacht hat, wird sehr schnell die Übersicht verlieren. Kaum eine andere Entwicklerfirma hat in den letzten Jahren so innovative und fesselnde Spiele auf den Markt gebracht wie *Bullfrog*. Und keine hat in der *POWER PLAY* so eine Prädikatsausbeute gehabt, wie Peter Molyneux's Softwareschmiede im Zeichen des Ochsenfroschs. Nur *Powermonger* verpaßte knapp die höheren Weihen, alle anderen erhielten die begehrte "Besonders Empfehlenswert"-Auszeichnung. Daß man diese Erfolgsserie auch noch fortsetzen kann, ist Grund genug für uns, Bullfrog zu **dem** Programmier-Team des Jahres zu küren. Nach dem famosen *Theme Park* ist ihr neuester Renner, *Magic Carpet*, nicht nur in Sachen Multiplayer-Spaß derzeitiger Standard, sondern setzt auch technisch neue Maßstäbe.





Die Enttäuschung des Jahres

Outpost

Eigentlich sollte es das komplexeste Simulationsspiel aller Zeiten werden, doch das "fertige" Ergebnis stellte uns vor traurige Tatsachen: *Outpost* entpuppte sich eher als Sierras Komplex für die nächsten fünf Jahre. Durch seitenlange Preview-Versprechungen und Blendanzeigen in

der Fachpresse wurde ein Bild vermittelt, das schon nach wenigen Testminuten zerbrach. Gravierende Versäumnisse im Spieldesign und bei der Gestaltung des deutschen Handbuchs, ließen uns das Fehlen einiger grundlegender angekündigter Spiel-Features noch weniger verzeihen. Zu allem Graus versuchte Sierra aus der Not noch eine Tugend zu machen. Frei nach dem Motto: "Andere Hersteller liefern ihre Spiele komplett ab, während unser *Outpost* noch wachsen kann", will man das halbgare Produkt mit Zusatzdisketten Stück für Stück in den ursprünglich geplanten Zustand bringen. Wenigstens soll die "Nachgeburt" die registrierten Käufer kostenlos erreichen.



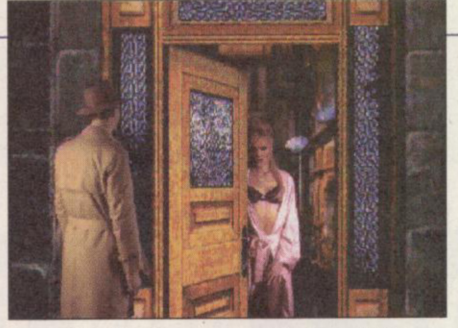
Das schlechteste Spiel des Jahres

Central Intelligence

Mit einem Stab von häßlichen, animationsamputierten Agenten versehen, mußtet Ihr Euch an die Infiltration einer staubigen südamerikanischen Inseldiktatur machen. Eure grobgepixelten Spione versuchten an schlechtgescannten statischen Original-Örtlichkeiten das Machtnetz des verhaßten Systems derart zu untergraben, daß die Regierung gestürzt werden konnte. Das war gewiß nicht einfach, denn die ohnehin im "laissez-faire-Stil" organisierten und oft auf reiner Willkür basierenden politischen Verstrickungen eines solchen Landes wurden durch das unsägliche Spieldesign restlos undurchschaubar. Gleichzeitig führte *Central Intelligence* ein Kuriosum ein, das leider immer mehr Nachahmung erfährt: Das Render-Intro ist interessanter als das eigentliche Spiel und ist auch der einzige Grund, der den Aufwand einer CD-ROM rechtfertigt.



Bissig! Des Jungfraus *Creature Shock*



Sexy: Die Digi-Szenen aus *Under a Killing Moon* üben ihren Reiz aus

Die besten digitalisierten Videoszenen des Jahres

Under a Killing Moon

Der Preis für die schönsten Digi-Filmchen in einem Computerspiel geht dieses Jahr ohne Zweifel an die Mannen von Access und ihr *Under a Killing Moon*. Mag die Story und das Flair nur Krimi-Fans und Marlow-Freaks ansprechen, ist die Qualität und Quantität der digitalisierten Videosequenzen geschmacksübergreifend wunderbar. So wurde nicht nur technisch wohl agiert, sondern auch mit echtem Screenplay, einer Regie und guten Schauspielern gedreht, was man dem Spiel auf jeder der vier CDs anmerkt. Endlich wirken diese Szenen nicht mehr laienhaft im Hinterhof gedreht und dilettantisch zusammengeschnipselt. Ein optischer Leckerbissen nicht nur für Marlowe-Freunde.

Die besten Rendergrafiken des Jahres

Creature Shock

Silicon Graphics verdrängt den PC in den Grafikabteilungen der Softwarefirmen und trotzdem hat es Argonaut geschafft, mit einigen PCs und Autodesks 3D-Studio den wohl schönsten Renderfilm auf zwei CDs zu quetschen. Ob gnadenlos eklige Monster, grausig klaustrophobische Gänge oder die Computerdame mit dem höchsten Sex-Appeal. – Rendergrafisch gab es 1994 einfach nichts Besseres zu sehen als *Creature Shock*, zumal man erstmals eine gigantische Atmosphäre allein per Pixel einfing.

Der beste Vorspann des Jahres

Creature Shock

Und auch der Preis für den schönsten Vorspann geht an Virgin und Argonaut. Wer möchte nicht mal in den Weiten des Alls einem fliegenden Modell begegnen, das sich ganz allein und sexy animiert in ein Raumschiff kuschelt und der entspannenden Stimme vom deutschen Robert Redford lauscht? Der Fall ist klar: Das Intro des Jahres mit der bestanimierten Computerdame des Jahres erwartet Euch in *Creature Shock*.

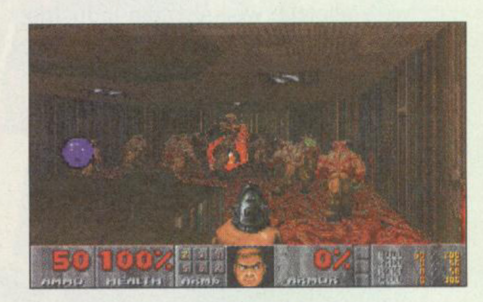


Ebenfalls sehr reizvoll: Der weibliche Kapitän aus dem *Creature-Shock*-Intro

Der beste Duum-Klone des Jahres

Hell on Earth

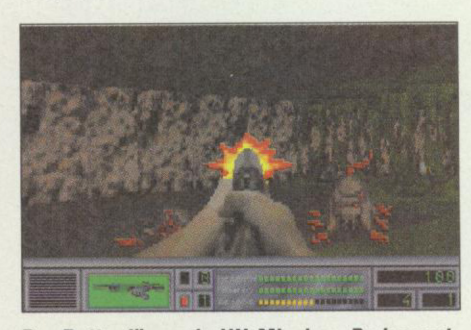
So oft wie id's "*Duum*" wurde wohl kein Spiel von Softwarefirmen kopiert. Grund genug für uns, den besten Klone aus der Masse zu heben und dieser ist ohne Zweifel *Hell on Earth* von id selbst – der offizielle Nachfolger, der wenig innovatives aber viel Spaß brachte.



Der schlechteste Duum-Klone des Jahres

Bodycount

Schlechte *Duum*-Klones gibt es ja fast wie Sand am Meer, aber einige sind so richtig schlecht. Ob *Dr. Radiaki*, das Shareware-Spiel *Depth Dwellers* oder *Bodycount* – sie sind alle schlecht und letzteres ist, wenn auch nur knapp, der schlechteste von allen.



Der Rattenfänger in UN-Mission: *Bodycount* ist sehr, sehr schlecht geklaut

Die Superwahl

Jetzt seid Ihr dran, denn wir wollen wissen, welche Spiele Ihr favorisiert, welches Euer *State-of-the-Art*-Spiel ist. Schickt Euren Favoriten des Jahres 1994 auf einer Postkarte bis zum **1. März 1995** an uns, und schon könnt Ihr eines von zehn tollen und hier preisgekrönten Spielen gewinnen. Die Gewinner werden wie immer unter Ausschluß des Rechtsweges gezogen. Unsere Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: State of the Art 1994
Hans-Pinsel-Str. 2
Postfach 1304
81531 Haar bei München

Sieger nach Punkten

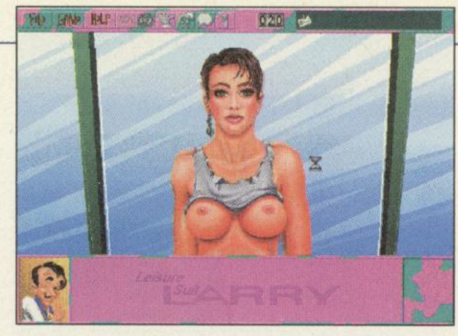
Hier stellen wir Euch noch einmal die Klassenbesten des Jahres vor, fein säuberlich nach Genre sortiert:

Bestes Strategiespiel:	Panzer General
Bestes Rollenspiel:	Sternenschweif
Bestes Adventure:	Kyrandia 3
Beste Simulation:	Sim City 2000
Beste Wirtschaftssimulation:	Theme Park
Bestes Sportspiel:	Front Page Baseball
Bestes Geschicklichkeitsspiel:	Lollypop
Bestes Actionspiel:	Magic Carpet
Bestes Actionadventure:	System Shock
Bestes Denkspiel:	The Incredible Toons
Beste Genre-Mixtur:	U.F.O. – Enemy Unknown

Die überflüssigste Fortsetzung des Jahres

Lemmings 3

Die Masse der Fortsetzungen schien dieses Jahr nicht ganz so sinnlos und überflüssig, wie in den vorhergehenden Jahren. Vielleicht, weil sich die Industrie inzwischen auf Fortsetzungen eingestellt hat und kaum noch schlechtere Nachfolger produzieren will und kann, aber trotz allem gibt es immer noch überflüssige Kameraden. Bestes Beispiel und damit Klassenerster ist Psygnosis' *Lemmings 3*, das sicherlich nicht schlechter als das Original ist, aber seine Existenzberechtigung verloren hat. Schließlich gibt es schon einige Lemminge als Computerspiele auf dieser Welt – wer braucht es also?



Mit dem richtigen Klick an die richtige Stelle entblößt die Dame ihren muskulösen Oberkörper und Larry stirbt an einem Infarkt

Der geheimste Busen aller Zeiten

Larry 6

Der wohl interessanteste Preis ist leider nur auf dieses Jahr limitiert, weil in den vorhergegangenen Jahren kein so geheimer Busen erschien, wie der in Al Lowes *Larry 6*. Klickfreudige Laffer werden's schon wissen, alle anderen werden's wahrscheinlich gleich ausprobieren – in *Larry 6* gibt es tatsächlich ein Mädel, das sich auszieht. Sollte uns allerdings ein noch geheimerer Busen entgangen sein, weist uns darauf hin – unsere Experten werden der "Sache" sofort nachgehen und bestimmt genauso viel Spaß haben wie Ihr. *vw/mh/ps/kn/fh*

Die persönlichen Lieblinge

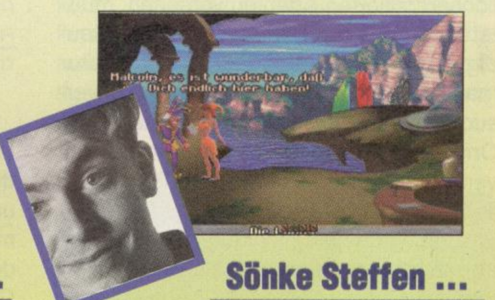


Volker Weitz ...

... geht ohne System Shock nicht ins Bett. Die knackige Atmosphäre und die gehaltvollen Rätsel haben's ihm angetan.

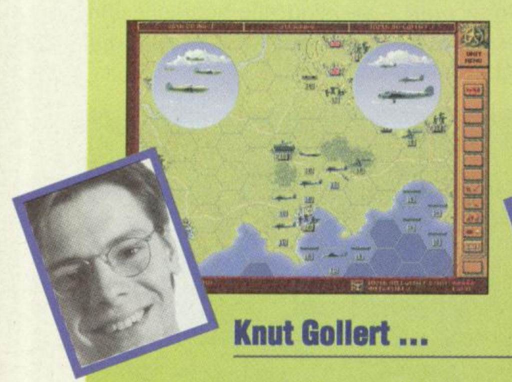
Frank Heukemes ...

... hat *U.F.O.* ins Herz geschlossen und verbringt keinen Abend, ohne nicht ein Alienraumschiff zu kapern.



Sönke Steffen ...

... steckt im *Kyrandia-3*-Fieber und zählt schon gar nicht mehr, wie oft er's durchgespielt hat (Er gibt keine Tips!).



Knut Gollert ...

... kann ohne den *Panzer General* nicht mehr leben. Seither träumt er nur noch von Nebelwerfern, Panzern und Artillerie.



Michael Hengst ...

... steht vor Moskau und will *Panzer General* einfach nicht von seiner flakgeschützten Festplatte löschen.



Pete Schwindt ...

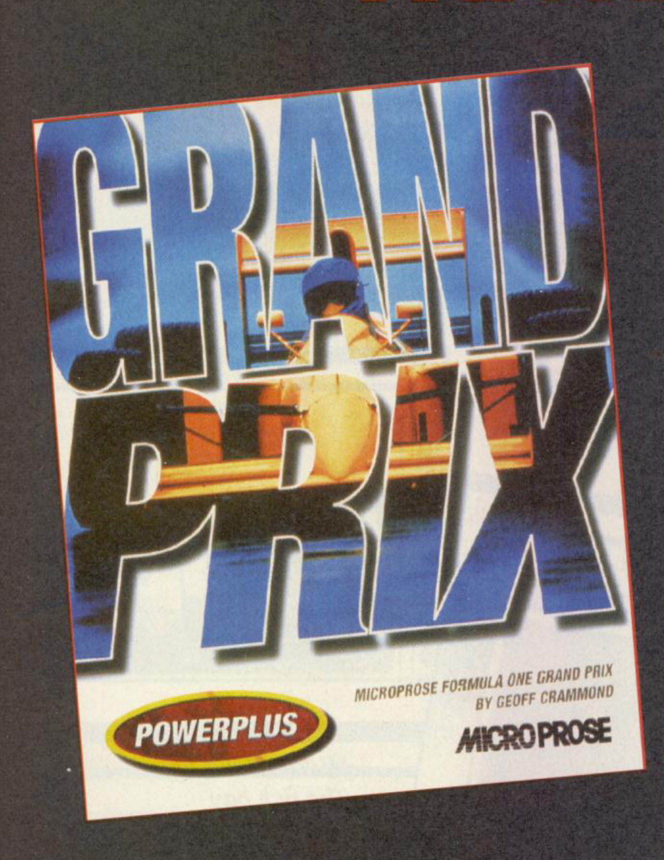
... kommt ohne *Transport Tycoon* nicht aus und spart schon auf seine erste Dampflokomotive plus Milka-Tender.

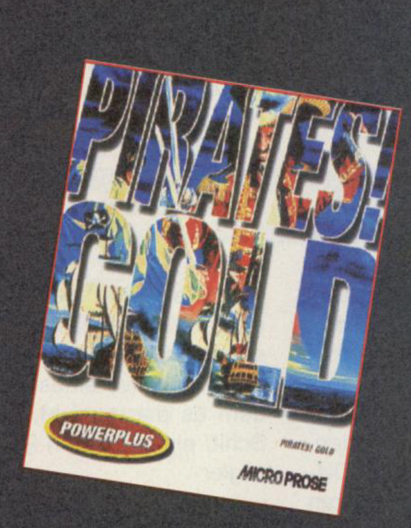
NOCH MEHR SUPERGÜNSTIGE KNALLER VON POWERPLUS!

POWERPLUS

FROM

MICROPROSE







Sechs Spiele vom Feinsten gibt es schon, und jetzt bietet die Powerplus-Reihe drei neue Klassiker von MicroProse. Die Grafiken sind atemberaubend, die Herausforderungen gnadenlos, die Spezialeffekte umwerfend, und die Action kann man nur mit einem Wort beschreiben: Wahnsinn! Und der Preis? Keine **50 mark!** Unglaublich!

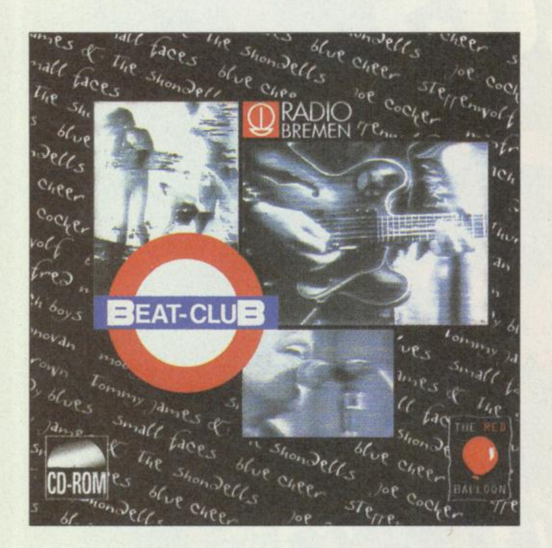
GENIALE SOFTWARE ZU WAHNSINNSPREISEN

PowerPlus wird von MicroProse herausgegeben.

Vertrieb in Lizenz durch Digital Integration Trading, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ, GB. Tel: +44 (0)276 684959



Red Balloon
Beatclub 1968

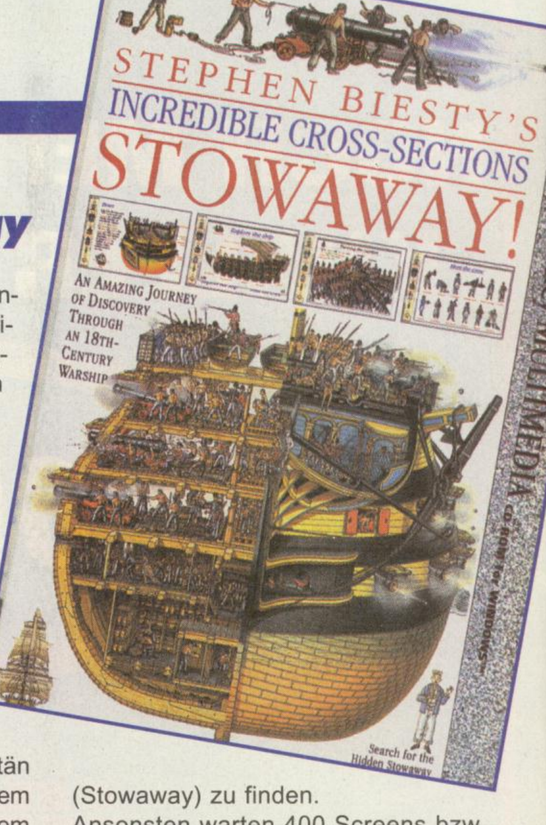


Das Erstaunliche an dieser Zeit ist wohl, daß wir sie mode- und musikmäßig gerade wieder nachholen. Doch wie es schon die Reklame für eine gewisse braune Brause sagt: "You Can't beat the real thing". Das sagte sich auch Red Balloon und serviert uns solche Perlen wie Arthur Browns legendäres "Fire" oder das fast schon wieder moderne "Lazy Sunday" von den Small Faces als kleines Digi-Video, zusammen mit einer umfangreichen Diskographie, Hitparadenzahlen und anderen Statistiken. Zwar haben die Filmsequenzen den Nachteil, daß sie das Briefmarkenformat nicht überschreiten. Dafür kommt aber die Musik in glasklarer CD-Qualität aus den Aktivboxen. Wer sich also für die Originalmusik jenes Jahres begeistern kann, die entsprechenden Beatclubfolgen aber nicht aufgenommen hat, der hat hier die Möglichkeit, Versäumtes nachzuholen.

Nur eines bleibt mir schleierhaft: Wieso hat man eine einzige CD ausgerechnet in eine Doppelhülle verpackt? Versucht uns Bertelsmann da etwa eine Mogelpackung unterzuschieben? *ps*

Titel: Beatclub 1968
Hersteller: Red Balloon
Bestell-Nr.: 76896-40025-2
Zirka-Preis: 80 Mark

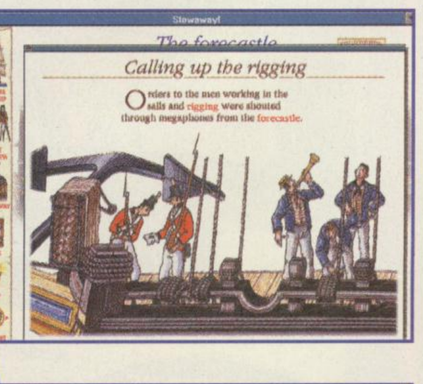
Stephen Biesty
Incredible Cross-Sections Stowaway



Seefahrt tut Not. Matrosen der vergangenen Jahrhunderte können ein trauriges Lied davon singen. Annehmlichkeiten, wie sie der technische Fortschritt in den letzten 70 Jahren dem seefahrenden Volk bescherte, waren den Blauen Jungs jener Tage fremd. Wie fremd, das kann man erkennen, wenn man Dorling Kindersleys neuesten Coup in Sachen interaktive Bücher betrachtet. In *Stowaway* könnt Ihr vom Bug bis zum Heck alle Decks eines englischen Kriegsschiffs durchwandern, das eine enorme Ähnlichkeit mit Admiral Nelsons Flaggschiff, der H.M.S. Victory hat. Da schaut Ihr zum Beispiel dem Kapitän beim wöchentlichen Bad zu oder linst dem Schiffsarzt über die Schulter, wie er einem Verletzten das Bein amputiert. Durch einen Mausklick wird die ganze Szenerie herangezoomt, und Ihr habt nicht nur die Möglichkeit, das Ganze aus der Nähe zu betrachten, sondern auch durch einen weiteren Mausklick zu animieren. Der Humor, der dabei auf manchen Decks zelebriert wird, zielt manchmal so sehr am guten Geschmack vorbei, daß es eine Freude ist, diese Tricksequenz immer und wieder zu betrachten.

Sowieso hat man sich bei diesem Machwerk über die christliche Seefahrt einiges einfallen lassen, um den zukünftigen Schiffsjungen bei der Stange zu halten – inklusive eines kleinen Spiels, bei dem es darum geht, auf dem riesigen Schiff einen blinden Passagier (Stowaway) zu finden.
Ansonsten warten 400 Screens bzw. Pop-Ups, 500 Illustrationen, 200 Animationen und über zwei Stunden an Audiosequenzen darauf, gesehen und gehört zu werden. *ps*

Titel: Stowaway!
Autor: Stephen Biesty
Verlag: Dorling Kindersley
ISBN: 1-56458-903-x
Zirka-Preis: 100 Mark





Stowaway!
Upper deck
Figurehead
At the bows, every ship had a figurehead - a wooden carving, often of a human figure or an animal. This ship's figurehead showed the coat-of-arms of Great Britain.

Das Leben eines Seemanns war in vergangener Zeit so hart wie der Zwieback, den er essen mußte. Lustig muß es aber trotzdem irgendwie gewesen sein...



Star Trek
Interactive Manual





Mit dem *Star Trek: Interactive Manual* des US-Verlages Simon & Schuster geht ein langgehegter Traum für jeden Trekkie in Erfüllung: Einmal an Bord der Enterprise 1701-D in den Schubladen zu schnüffeln, die Brücke mit sicheren Schritten zu durchschreiten und in Ten Forward an einem Gläßchen Synthohol zu nippen. Kein Problem: Die Macher des multimedialen Star Trek-Nachschlagewerks haben keine Kosten und Mühen gescheut. So wurden beispielsweise alle Originalsets der Fernsehserie aus verschiedenen Positionen abgefilmt. Die verschiedenen Außenansichten (brillant: Ten Forward von draußen) wurden teils gefilmt, teils im Computer erstellt. Neben der Brücke, dem "Ready-Room" und Ten Forward, ist die medizinische Abteilung genauso vorhanden wie der Maschinenraum und verschiedene Quartiere berühmter Besatzungsmitglieder (z.B. Data, Picard und Worf). Der Clou: Auf Knopfdruck kann man direkt zu dem gewünschten Ort "springen" oder wird per Transferkommando im Turbolift dorthin gebracht. Dazu wurden extra die Gänge der Enterprise mitgefilmt. Wer keine Lust hat, in den persönlichen Habseligkeiten der Besatzung zu kramen, sich den Futternapf von Spot anzuschauen, oder die Instrumente der medizinischen Abteilung zu kontrollieren, kann sich auch gemütlich zurücklehnen und per Tourmodus durch die Enterprise führen lassen. Der "Touristenführer" ist kein Geringerer als Jonathan Frakes, besser bekannt als William Riker, erster Offizier an Bord der Enterprise. Apropos: Die Computerstimme, die Euch alle wichtigen Daten verrät, ist natürlich die Originalstimme des Enterprise-Bordrechners aus der Fernsehserie – allerdings auf Englisch (Majel Barrett ist übrigens nicht nur die Stimme der Enterprise, sondern auch Gene Roddenberrys Frau). Eine deutsche Version ist derzeit in der Mache, und wird wahrscheinlich noch in diesem Jahr beim Markt & Technik-Verlag aus Haar erscheinen.

Fazit: Das *Star Trek: Interactive Manual* ist ein absolutes Muß für jeden Trekkie, der einen PC zu Hause stehen hat, auf dem Windows installiert ist – denn ohne diese Benutzeroberfläche läuft leider nichts. *mh*

Name: Star Trek: Interaktive Manual
Hersteller: Simon & Schuster
Bezugsquelle: Galaxy, München
Zirka-Preis: 119 Mark

Inserentenverzeichnis

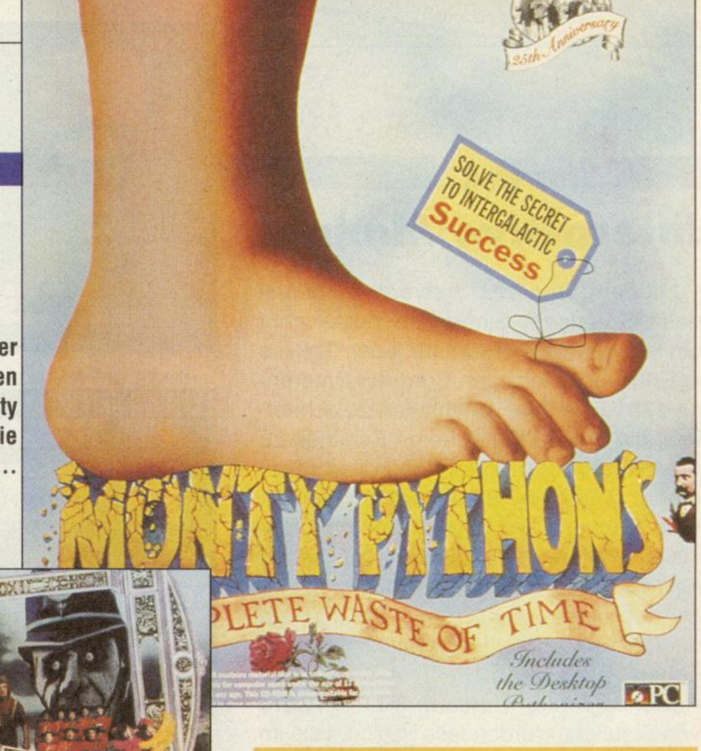
Einem Teil dieser Ausgabe liegen Prospekte der Fa. Publimanor, CH-4005 Basel; Weltbild Verlag, 86167 Augsburg und Vogel Verlag, 97082 Würzburg, bei.



Völlig sinnlos

Monty Python's Complete Waste of Time

Endlich mal eine Verpackung, die dem Käufer nichts vormacht. Diese CD-ROM ist völlige Zeitverschwendung, aber auf genial hohem Niveau. Wer auch sonst an dem Anarchohumor der britischen Blödeltruppe seine helle Freude hat, muß dieses epochale Werk bedingungslos lieben und nachts mit ins Bett nehmen. Die besten Sketche der fast dreißigjährigen Python-Geschichte, völlig abgefahrener Humor, drei saukomische Geschicklichkeitsspielchen und eine unübertroffene Sammlung von Screen-Savern, dummen Sprüchen für den Anrufbeantworter und einen Icon-Editor. Wer die Jungs nicht mag, kommt ohne aus, wer Monty Python liebt, der sollte sofort den Silly-Walk einschalten und in den nächsten Softwareladen wanken. *vw*



Fortsetzung der Komik mit anderen Mitteln: Monty Python entdeckt die CD-ROM...

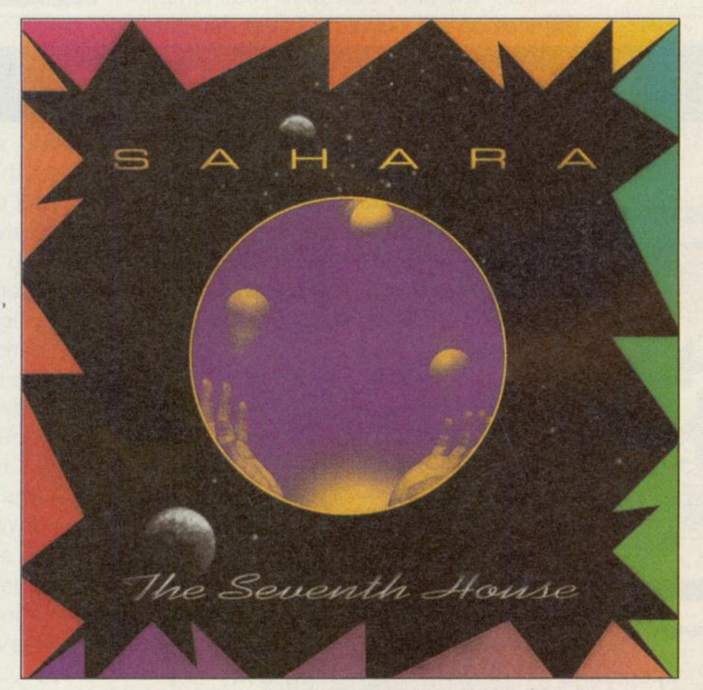
Titel: Monty Pythons Complete...
Distributor: Bomico
Preis: 130 Mark

SAHARA

The Seventh House

Mit ihrem ersten Demo wurden Sahara zwar als "best unsigned band" abgefeiert, aber bis zum famosen Debüt "Going Crazy", das uns Songs wie "Wasteland", "Dreamin'" oder "Changes" bescherte, vergingen noch Jahre. Und wenn man im nachhinein ein Resümee zieht, so muß paradoxerweise leider gesagt werden, daß die Qualität direkt umgekehrt proportional den Verkaufszahlen entsprach. Irgendwie kurios, denn nachdem *Lee Aaron* nur noch Popmusik ablieferte, *Vixen* sich auflösten, *Misguided* und *Phantom Blue* damals nichts auf die Rolle brachten, war Liz Vandell die einzige Anwärterin auf den Thron der "Metal Queen". Aber vielleicht klappt es ja mit "The Seventh House", benannt nach einer Textstelle von "Aquarius". Da wir im Zeitalter des Wassermanns leben und der Zahl sieben eine magische Bedeutung zugesprochen wird (*Sahara* zudem gerade ihr siebenjähriges Bandjubiläum feiern), sollten die Zeichen auf Sturm stehen. Besonders dann, wenn "The Seventh House" sogar noch eine ganze Klasse besser ausgefallen ist als der superbe Erstling. Diane Arens, eigentlich der ruhende Pol der Band, haut kräftiger in die Tasten als jemals zuvor und harmoniert perfekt mit Phil Woodwards dynamischem Spiel an der Gitarre. Eigentlich müßte man als Keyboard zur Welt kommen, denn das Geheimnis, mit welchen Mitteln Diane diesem Instrument solch zauberhafte Töne entlocken kann, wäre diese Erfahrung weiß Gott wert. "Aquarius" (ein mehr als gelungenes Remake vom Hippie-Klassiker aus dem Musical "Hair") besticht durch seinen tragenden Charakter. Etwas anderes ist da wieder "There Goes The Neighborhood", ein Stück, das etwas flotter und grooviger von den Saiten geht.

Auch Musikfreunde, deren Geschmack sich weniger an den harten Klängen diverser Metal-Combos orientiert, sondern das konventionellere Liedgut bevorzugen, kommen hier auf ihre Kosten. Kurz gesagt: Wer sich gerne einmal wieder ein kerniges Rockalbum kaufen möchte, der sollte seine nächsten 35 Mark in diese Truppe investieren. Es lohnt sich.





Mit freundlicher Genehmigung von Breakout

Titel: Sahara/The Seventh House
Label: Polydor/Dream Circle Rec.
Best.-Nr.:523 977-2
Zirka-Preis: 35 Mark



Gametek

Saturday Night Live

Sie alle haben in dieser Show ganz klein angefangen und sind nachher ganz groß herausgekommen: Dan Aykroyd, die Belushi Brüder, Steve Martin, Eddi Murphy – nur um die bekanntesten einmal zu nennen. Unvergessen die Sketchreihe mit den Außerirdischen aus Frankreich, den allseits beliebten Coneheads (erst kürzlich als Spielfilm in den Kinos wiederauferstanden), unvergessen auch Steve Martin in seiner bahnbrechenden Ägypternummer.

Keine Pointe war zu platt, kein Geschmack noch so schlecht, als daß er nicht in dieser Kultshow verbraten wurde. Image-Probleme gab es eigentlich nie: Ganz im Gegenteil! Stars wie Alec Baldwin oder Kim Basinger rissen sich gerade-



zu darum, als Gäste aufzutreten. Viele vergleichen den Humor der *Saturday Night Live*-Show mit dem der Monty Pythons, aber das trifft die Sache eigentlich nicht. Während die englische Komikertruppe eigentlich einen verselbständigten, grotesken Humor pflegte, sind es bei der amerikanischen Kultserie recht brachiale Witze, bei denen man sich dröhnend vor Lachen auf die Schenkel klopft.

Gametek hat jetzt eine Reihe der klassischsten Gags auf zwei CD-ROMs gepackt. Für alle, die die Reruns auf MTV verpaßt haben und einmal einen dünnen Dan Aykroyd oder lebendigen John Belushi erleben wollen, sollten einmal ein Auge riskieren. Auch wenn die Bilder das Briefmarkenformat nicht überschreiten. *ps*

Titel: Saturday Night Live
Hersteller: Gametek
Zirka-Preis: 130 Mark

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Henrik Fisch (hf), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Philipp Kügle, Sebastian Sippe

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzer,
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Westwood/Virgin
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 70,80
(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-

International Account Manager: Kurt Skupin (352), Michelle Berger (360) Fax (775)
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Objektleiter: Albert Absmeier
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
PZD Kennziffer B 10542E



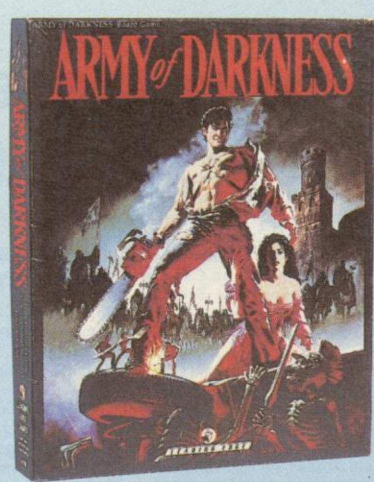


Willkommen im *POWER PLAY* Einkaufsparadies. Um unser Angebot noch attraktiver und umfangreicher zu gestalten, arbeiten wir jetzt mit einem neuen Partner zusammen: Fantasy Productions.

Der **POWER SHOP**. Hier stellen wir, extra für Euch, einen ganzen Haufen feiner Goodies zusammen, die aus dem Leben eines *POWER PLAY*-Lesers nicht wegzudenken sind. Hier findet Ihr eine stattliche Anzahl feiner Sammlerstücke, die von der kritischen Redakteursschar für Gut befunden wurden. Was unseren Testern nicht gefällt, was wir uns nicht selbst an die Wand hängen oder ins Regal stellen würden, und was unseren Qualitätsansprüchen nicht genügt, erscheint erst gar nicht auf diese Seiten. Alle zwei bis drei Monate wechseln wir unser Sortiment aus, um Euch eine besonders breite Angebotspalette zu bieten. Ab dieser Ausgabe arbeiten wir außerdem mit einem neuen Partner zusammen.

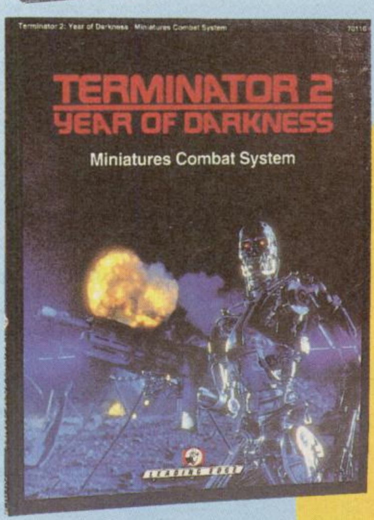
Kollege Reza stellt sich neuen Herausforderungen, den POWER SHOP übernimmt in Zukunft die bekannte Firma **Fantasy Productions** aus Düsseldorf.

Um noch besser auf Eure Wünsche eingehen zu können, bitten wir natürlich um Eure Mitarbeit. Schickt uns einfach die Bestellpostkarte, die Ihr in dieser Ausgabe findet, und schreibt in das dafür vorgesehene Feld Euren Wunschartikel hinein, den wir im Shop anbieten sollen. Wir werten dann Eure Wünsche aus, und versuchen die gewünschten Gegenstände zu besorgen, um diese dann im Shop anzubieten. Die gleiche Karte dient natürlich auch zur Bestellung. Kreuzt einfach an, welchen Artikel Ihr kaufen wollt, klebt eine Briefmarke drauf und steckt die Karte in den Postkasten. *mh*



Army of Darkness

Bestellnummer: LEA60100. Das Brettspiel zur Horrorkomödie des Jahres. Zwei bis acht Spieler kämpfen gegen die untoten Horden. Anleitung in englischer Sprache.
Preis: 49,80 Mark.



Terminator 2

Bestellnummer: LEA70110+. Das Spiel zum Kinohit. In der düsteren Zukunft steuert Ihr Eure Figuren im Kampf gegen die Terminatoren. Im Preis enthalten sind zwei Miniaturenboxen mit 16 Spielfiguren. Anleitung in Englisch.
Preis: 99,00 Mark.

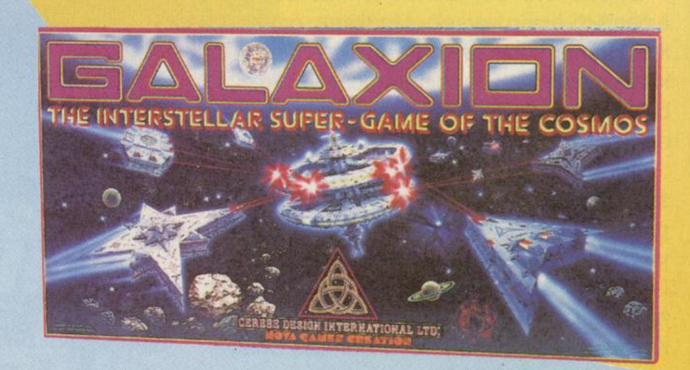
Streetfighter 2

Bestellnummer: WW9500. Das Rollenspiel zum Prügelknaller. Komplett in Farbe und in englischer Sprache.
Preis: 35,00 Mark.



Sparbüchse Ferenghi

Bestellnummer: STZ050. Der Kleintresor für die gewieften Space-Sparer. Natürlich kommt für uns nur eine Ferenghi-Sparbüchse in Frage. **Preis: 45,00 Mark**



Galaxion

Bestellnummer:CER001. Das Megaspiel: Als größtes Brettspiel aller Zeiten im Guiness Buch der Rekorde. Erobert mit Euren Raumschiffen das Universum. Für bis zu 8 Spieler mit deutscher Anleitung.
Preis: 99,00 Mark.



Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen gründlich durchlesen, um später eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief.

Bei jeder Bestellung ist Euer Geburtsdatum und Eure Unterschrift unbedingt erforderlich. Minderjährige müssen außerdem einen Erziehungsberechtigten mit unterschreiben lassen! Ohne die Unterschrift auf der Bestellung können wir nicht ausliefern.

Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 Prozent. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12 Mark Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 250 Mark liefern wir versandkostenfrei. Die Mindestbestellmenge beträgt 50 Mark. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 20 Mark Versandkostenpauschale.

Mit Erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es teilweise zu längeren Lieferfristen führen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Brief bestellen möchte, schickt seine Order bitte an folgende Adresse:

Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416
40674 Erkrath

Wenn Ihr Fragen, Kritik oder Anregungen loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere *POWER SHOP*-Hotline wenden. Die Hotline ist jeden Montag von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer 0211-9 24 22 42 zu erreichen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum von Fantasy Productions GmbH. Gerichtsstand und Erfüllungsort ist Düsseldorf.



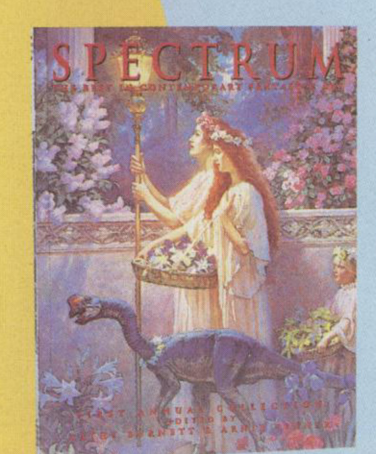
Dark Force Master Pack

Bestellnummer: DF101A.
Das Startpaket für das erste deutsche Sammelkartenspiel. Spitzen Spielsystem. Jedes Startset enthält 60 Karten und eine deutsche Anleitung.
Preis: 18,00 Mark.



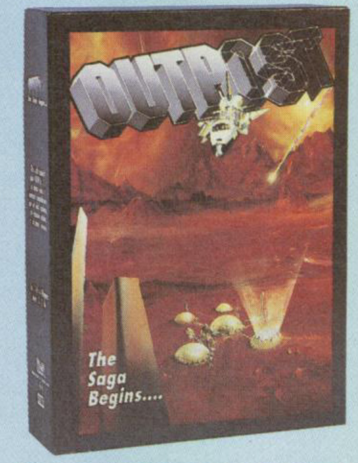
Dark Force Power Pack

Bestellnummer: DF102A.
Kein Dark Force-Spieler kommt ohne aus – rüstet Eure Startsets mit den Power Packs auf. In einem Power Pack sind 16 Karten enthalten.
Preis: 5,50 Mark.



Spektrum Artbook

Bestellnummer: UWB001. Der Leckerbissen für den Kunstfreund: In diesem Art-Buch gibt sich die Crème de la crème der Sf- und Fantasykünstler ein Stelldichein.
Preis: 49,80 Mark.



Outpost

Bestellnummer: TJ1001.
Das Original: Vergeßt die schwache Computerversion und spielt lieber die Brettvariante. 3 bis 6 Spieler bauen auf fernen Planeten Kolonien.
Preis: 68,00 Mark.



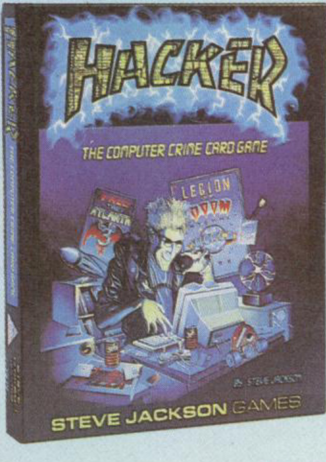
MSZ-006 Zeta Gundam

Bestellnummer: BAN29771. In Japan sind die Gundam-Roboter der große Hit. Hier ein Modellbausatz im Maßstab 1:144. Kein Klebstoff notwendig. Einfach zusammenstecken. Voll bewegliches Modell.
Preis: 55,00 Mark.



Hacker

Bestellnummer: SJG1313.
Super Kartenspiel vom Guru Steve Jackson. Ideal für Computerfans. 2 bis 6 Spieler dringen in ein globales Computernetz vor und versuchen so viele Systeme wie möglich unter ihre Kontrolle zu bringen. Englische Anleitung.
Preis: 45,00 Mark.





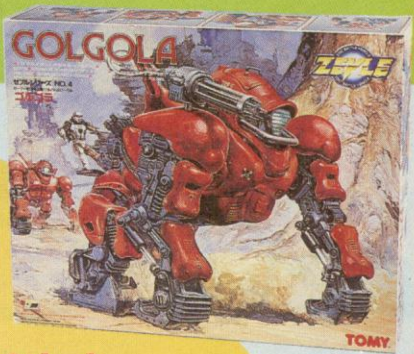
Hildebrands Book of 3D Dragons

Bestellnummer: LBC001. Ein Muß für den Drachenreiter: Das 3D-Pop-Up-Buch vom bekannten Fantasykünstler. **Preis: 49,80 Mark.**



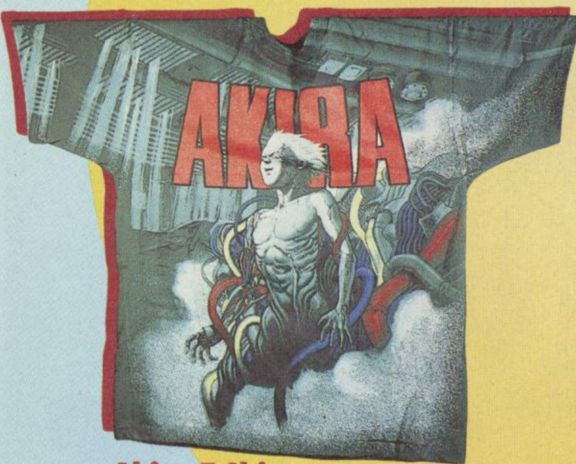
Zargram

Bestellnummer: BAN47201.
Noch nie etwas von den "Zoic Battle Vehicles" gehört? Das Modell Zargram sieht aus wie ein Skorpion und bewegt sich auch so. Zum Zusammenbau ist kein Klebstoff nötig. Nur zusammenstecken. Der Bausatz ist voll beweglich und mit einem Motor ausgerüstet. Batterie nicht enthalten.
Preis: 129,00 Mark.



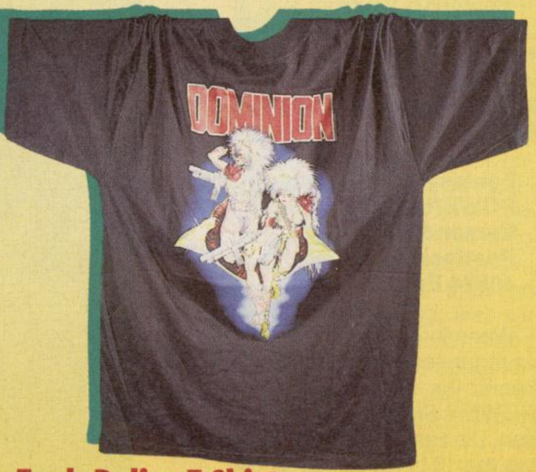
Golgola

Bestellnummer: BAN47204.
Unser zweiter Zoic-Roboter. Wie Zargram ist Golgola voll beweglich und wird einfach zusammengesteckt. Im Bausatz ist ein Motor enthalten, der den "Gorilla"-Roboter antreibt. Kein Bemalen oder Kleben notwendig. Bauanleitung japanisch und englisch. Batterie nicht enthalten.
Preis: 149,00 Mark.



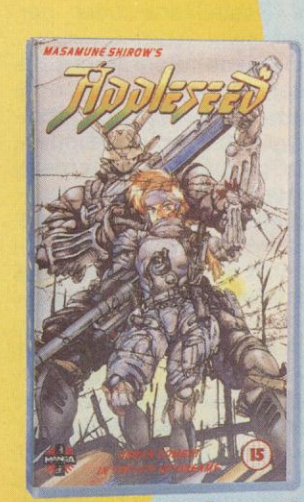
Akira T-Shirt

Bestellnummer: VIDT02.
Kein Animefan sollte ohne dieses T-Shirt zum japanophilen Kultfilm durch die Straßen laufen. Nur in XL erhältlich.
Preis: 35,00 Mark.



Tank Police T-Shirt

Bestellnummer: VIDT06.
Ihr steht auf Anime und wollt es auch zeigen? Kein Problem: Hier gibt's ein weiteres T-Shirt zum Animefilm "Tank Police". Nur in XL.
Preis: 27,00 Mark.



Appleseed

Bestellnummer: VID111. Unser Film des Monats: Im Anime Appleseed dreht sich alles um eine hammerharte Polizeitruppe. Super gezeichnet und voller Action. Laufzeit ca. 68 Minuten. Altersfreigabe ab 15 Jahren. Der Film ist auf VHS-Videokassette und englisch synchronisiert.
Preis: 34,95 Mark.



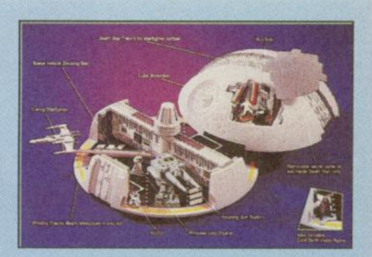
Micromachines – Star Wars Playset 2: Planet Hoth

Bestellnummer: GA65782.
Man muß sie einfach alle haben.Das zweite Playset aus der Serie spielt auf dem Eisplaneten Hoth. Mit zahlreichen Miniaturen und natürlich zum Spielen.
Preis: 29,80 Mark.



Micromachines – Star Wars Playset 3: Endor

Bestellnummer: GA65783.
Kampf dem Imperium: das finale Schmuckstück der Sammlung, inklusive AT-ST, beweglichen Baumstämmen, Ewoks, Boba Fett, Yoda und Chewbacca.
Preis: 29,80 Mark.



Micromachines – Star Wars Playset 1: Death Star

Bestellnummer: GA65871.
Der Todesstern für zu Hause. Im Playset enthalten ist ein Mini-Todesstern, nebst Leia-, R2D2-, Vader-, Skywalker- und Solominiaturen. Und ein X-Wing sowie eine Turbokanone.
Preis: 29,80 Mark.

ACTION REPLAY

MK 4

FREEZE POWER!

UNGLAUBLICH: JEDES PROGRAMM AUF TASTENDRUCK EINFRIEREN!!

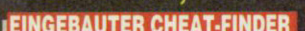


DM 199,=

ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN

ACTION REPLAY IST MENÜ-GESTEUERT; DADURCH EINFACH IN DER HANDHABUNG. INSTALLIERUNG INNERHALB VON MINUTEN DURCH "AUTO INSTALL"-FUNKTION.

MANIPULIERE EINGEFRORENE GAMES UND GESTALTE EIGENE SPEZIAL-EFFEKTE, WIE Z.B. UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT USW.; MIT SCREEN GRABBER, MUSIC GRABBER U.V.M.!



EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN. EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN. AUCH FÜR CD-ROM.

FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMM-INHALT AUF FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL AN EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

JETZT AUCH FÜR PROTECTED MODE

PC ACTION REPLAY V. 4 FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT "PROTECTED MODE"-PROGRAMMEN EINSCHL. BEKANNTER (FIGHTER)-SPIELE UND EINER GANZEN REIHE VON UTILITIES !!! IM GRUNDE MIT ALLEN "4GW"-GAMES.

FREEZER-COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

ORGINAL DEUTSCHE VERSION

AUSLIEFERUNG MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND DEUTSCHER REGISTRIERKARTE FÜR DEN

ACTION REPLAY CLUB

(HOTLINE-UNTERSTÜTZUNG, INFORMATIONEN, NEUE CHEATS, NEUIGKEITEN, TIPS UND TRICKS U.S.W.)

PC ACTION REPLAY V. 4 WIRD MIT EINER GANZEN MENGE VON SOFORT EINSATZBEREITEN CHEATS (U. A. AUCH FÜR VIELE BEKANNTE FIGHTER-SPIELE) GELIEFERT.

VIRUS-SCANNER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

CD COMPATIBLE CD

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN. FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT VIELEN NON-STANDARD-VGA-, SUPER VGA- UND TEXT-MODI !!

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 1% HERABZUSETZEN. !

HACKER-FUNKTIONEN

"INTERRUPT MONITOR" ZEIGT DEN INHALT VON INTERRUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT VON VORDEFINIERTEN INTERRUPTS AN. DER REGISTER-BEFEHL ZEIGT AN, AB WELCHER STELLE DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE. DER GRAFIK-REGISTER-BEFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.

SOUND RIPPER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH "SOUND BLASTER"-FILES. ABSPEICHERBAR ALS .VOC- ODER .WAV-FORMAT. EDIT- UND PLAYBACK-MÖGLICHKEIT. IDEAL FÜR "WINDOWS"-EFFEKTE. FUNKTIONIERT MIT DEN MEISTEN PROGRAMMEN... AUCH MIT CD-GAMES!!

MUSIC GRABBER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH MUSIK IM SOUND -TRACKER-FORMAT; ABSPEICHERBAR AUF DISKETTE UND HD. ABSPIELBAR MIT EINEM DER ZUM LIEFERUMFANG GEHÖRENDEN SOFTWARE-PLAYERS.



BENUTZERFREUNDLICHER FREEZER-CONTROLLER MIT 1.8 M. KABEL, FREEZER-TASTE, LED-LEUCHTE UND SCHALTER FÜR DIE ZEITLUPEN-FUNKTION.



KOSTENLOSE UPDATE-SOFTWARE !!

Ab Version 4.1 (jetzt lieferbar) hat das ACTION REPLAY ein integriertes FLASHROM. Dieser ermöglicht es, daß bei Erscheinen einer neuen Version jeder Action-Replay-Besitzer selbständig ein Update von Diskette durchführen kann. Die Update-Software ist erhältlich über viele Mailboxen und PD-Händler oder direkt bei uns gegen Versandgebühren.

DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET:

PC ACTION REPLAY WIRD JETZT MIT EINEM SPIELE-MAGAZIN INKL. CD GELIEFERT. DIESE CD BEINHALTET VIELE SPIELE-DEMOS, MIT DENEN DAS ACTION REPLAY SOFORT EINSETZBAR IST.

DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG, WENN SIE DAS ACTION REPLAY DIREKT BEI DER FIRMA DATAFLASH BEZIEHEN !!

DIE KARTE MIT GIGA-POWER





DATAFLASH

WIE MAN BESTELLT

24 STUNDEN BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547
DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY



VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

FÜR ÖSTERREICH: DARIUS HandelsgmbH & CO KG Andreas Huger-Gasse 56 1220 Wien Tel. 01 201 02-0

BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION: 386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)

Ein Eprom-Update für ältere Versionen (unter Version 4.1) des PC ACTION REPLAY's kostet 40,- DM.
Für die FLASHROM-Version werden zusätzlich DM 20,- berechnet.
Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay komplett an uns ein. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkosten.

PCAR1194

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. - EDE - NETHERLANDS FAX 0031 8380 32146



POWER PLAY

erscheint am
15. Februar

Alle Jahre wieder flüchten die POWER PLAY-Redakteure aus dem kalten und verschneiten Haar: Ziel der Winterflucht ist das sonnige Las Vegas, wo die bekanntesten Spielefirmen die Knaller für das kommende Jahr vorstellen. Mehr über die Unterhaltungssoftware der Zukunft lest Ihr in unserem CES-Report.

Discworld

Natürlich treten unsere rasenden Redakteure die Heimreise nicht ohne frische Spielemuster im Gepäck an: Mit im Koffer sind der Actionknüller Dark Forces, das humoristische Adventure Discworld, die 3D-Orgie Descent und das High-End-Rollenspiel Stonekeep.

Dungeonmaster 2

Angekündigt für das nächste Heft haben sich noch Renegade Legion von SSI und hoffentlich Lands of Lore 3. Wenn alles klappt, gibt's als Schmankerl endlich mehr über Dungeon Master 2. Trekkies freuen sich auf die Umsetzung des The next Generation-Serienstoffes für CD-ROM. Last not least: Die POWER PLAY feiert Geburtstag. 5 Jahre gibt's uns schon als monatliches eigenständiges Spielemagazin. Was wir und Ihr in den letzten fünf Jahren erlebt habt, könnt Ihr in unserem Jubiläumsspezial nachlesen.

Renegade Legion


Bestellannahme
Tel:
0911 - 306868
0911 - 306869
Fax:
0911 - 306866
CD ROM Shop
Demos on Disk
Magic Carpet
nur auf CD
Original: (C8242) 79.95 DM
Demodisk: (D-500) 4.00 DM
Demos on Disk
LIONKING
nur auf 3.5"Disk
Original: (V-501) 79.95 DM
Demodisk: (D-501) 4.00 DM
Demos on Disk
ALADDIN
nur auf 3.5"Disk
Original: (V-502) 79.95 DM
Demodisk: (D-502) 4.00 DM
Demos on Disk
BC RACERS
nur auf 3.5"Disk
Original: (V-503) 79.95 DM
Demodisk: (D-503) 4.00 DM
Demos on Disk
System Shock
nur auf CD
Original: (C8206) 89.95 DM
2 Demodisks (D-505) 6.50 DM
Demos on Disk
Transp. Tycoon
CD
Original: (C8248) 99.95 DM
Demodisk: (D-506) 4.00 DM
Shareware Disk
One must Fall
CD / Disk
Vollversion: (V-507C/507D) 69.- / 59.-
Sharewaredisk: (D-507) 4.00 DM
Shareware Disk
Jazz Jackr. ++
CD+ / Disk
Vollversion: (V-507C/507D) 99.- / 69.-
Sharewaredisk: (D-507) 4.00 DM
Shareware Disk
Wacky Wheels
CD+/ Disk
Vollversion: (V-507C/507D) 99.- / 59.-
Sharewaredisk: (D-507) 4.00 DM
TOPGAMES
11th Hour C8223 119.95
1942 C8500 89.95
Aces of the Deep C8224 89.95
Armored Fist C8225 89.95
Battle Bugs C8226 79.95
Bazooka Sue C8501 89.95
Betrayal at Kondor C8128 79.95
Bioforge* C8227 99.95
Civilization & RT. C8160 79.95
Colonization C8502 99.95
Comanche (dt.) C8175 99.95
Creature Shock C8003 99.95
Crime Patrol C8504 99.95
Cyberia* C8503 99.95
Cyber War C8505 109.95
Cyclemania C8228 79.95
Cyclones C8266 89.95
Dawn Patrol C8229 89.95
Dark Forces* C8408 89.95
Der Patrizier C8274 39.95
Desent* C8230 89.95
Discworld* C8506 89.95
Doppelpass C8232 89.95
Dragon Lore (Chap. 1) C8234 89.95
Earthsiege C8235 89.95
Ecstatica C8236 89.95
Formular 1 Grand Prix C8251 39.95
Hell* C8267 89.95
Höhlenwelt* C8237 89.95
Inferno C8238 99.95
Iron Assault* C8508 99.95
Jungle Strike C8509 79.95
Kings Quest VII C8407 89.95
Last Dynastie* C8510 89.95
Legend of Kyrandia 3 C8239 99.95
Lemmings 3 C8240 69.95
Little Big Adventure C8241 99.95
Lost EDEN C8032 99.95
Magic Carpet C8242 89.95
Megarace C8051 49.95
Menzoberranzan C8400 89.95
Monkey Island 1 + 2 C8401 69.95
Nascar Racing C8511 89.95
Noctropolis C8243 99.95
Novastorm C8244 89.95
Oldtimer C8245 89.95
Outpost (dt.) C8270 89.95
Panzer General* C8512 89.95
PGA Tour Golf C8209 99.95
Ran Trainer* C8246 99.95
Rebel Assault C8025 69.95
Rise of the Robots C8247 99.95
Sam & Max (dt.) C8271 99.95
Simon the Sorcerer (dt.) C8205 99.95
Star Crusader (dt.) C8031 99.95
Star Trek-Next Generation * C8112 109.95
Sternenschweif (DSA2) C8102 99.95
Strike Com. & Privateer C8147 109.95
System Shock Enhanced* C8206 89.95
Superkarts* C8513 99.85
Theme Park C8078 89.95
Transprot Tycoon C8248 99.95
Ultima 8 (dt.) C8038 89.95
Under a Killing M. C8213 99.95
Wing Com. 1+2 Deluxe C8207 69.95
Wing Commander 3 (dt.) C8272 109.95
Alles ausschließlich CD Versionen - Diskettenversionen teilw. auf Anfrage erhältlich !
Spiel des Monats
US Navy Fighter
Best.Nr: 520
bester Flugsimulator mit wahnsinns Grafik
98.-
Greatest Hits 94 !! SUPER !!
19.80 DM
Apogee Total
EPIC Total
200 x id-LEVEL
Best Shareware
Best play. Demos
1000 MB
Solar Winds C8411 29.95
Epic Pinball (13 Tische) C8514 99.95
Depth Dwellers C8412 49.95
Zone 66 (Shoot´em Up) C8413 29.95
Raptor (Shoot´em Up) C8414 59.95
Electro Man (Jump&Run) C8415 29.95
Dr. Riptide (Swim&Dive) C8416 49.95
Night Owl 11 C8417 29.95
Night Owl 12 C8418 49.95
Nicht Owl 13 C8419 59.95
Nicht Owl 14 C8420 59.95
Pegasus 4 C8421 49.95
Pegasus 5 C8422 49.95
Alles ausschließlich CD Versionen
ASTAT MEDIA
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg
Erstbesteller bitte beide Couponhälften ausfüllen
Adresse
Ja ich will an der Verlosung von 10 Spiele CD´s teilnehmen. (Rechtsweg ist ausgeschlos.)
Zahlungsweise:
Nachnahme, Zahlung bei Erhalt.
Bargeld, Scheck liegt bei.
Bitte buchen Sie den Betrag von meinem Konto ab.
Meine Kundennummer
Zahlung wie bei letzter Bestellung
Hiermit bestelle ich folgende Artkel
Bestellcoupon
Bankverbindung
KONTO
BLZ
BANK
Alle Preise zzgl. 10DM Porto & Verpackung je Sendung. Lieferung Ausland nur gegen Vorauskasse zzgl. 18DM Porto. * Verfügbarkeit bitte erfragen ! ** Limitierte Stückzahl !
Mit meiner Unterschrift bestätige ich die hier gemachten Angaben und Bestellungen

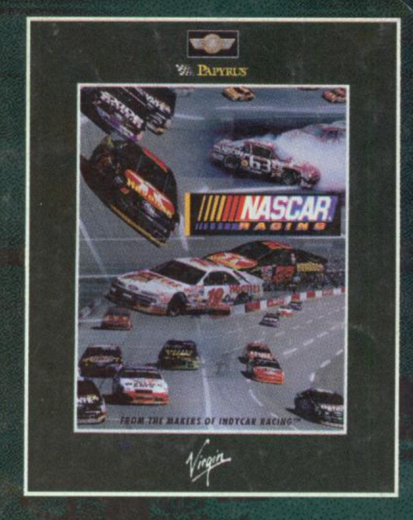


88% PC Player - Dezember 1994:

"Nascar Racing hat sich mit beeindruckender Graphik und spielerisch sinnvollen Features die Pole Positon unter den Rennspielen erfahren."

NASCAR RACING - deutsche Version jetzt erhältlich auf PC & CD-ROM

- Die 3D Super-Texturtechnologie liefert ein neues Level von televisueller Realität und Geschwindigkeit.



- Lebensnahes physikalisches Autofahren vermittelt eine unglaubliche Handhabung.
- Handhabung und Geschwindigkeit können nach Belieben verändert werden.
- CD-ROM beinhaltet die SVGA-Version und bietet ein atemberaubendes Level von Einzelheiten, das es noch nie zuvor auf CD-ROM gab.
- Die neue künstliche Intelligenzroutine ist für computerkontrollierte Gegner entwickelt worden, die jetzt für einen heftigen Wettbewerb sorgen.

"Mit Nasar Racing ist Papyrus wieder eine phantastische Simulation gelungen...für Racing Fans ist Nascar ein echtes Muß."
Powerplay Dezember 1994





Hotline: 040/39 11 13

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (Deutschland) GmbH
Borselstrasse 16/B, 22765 Hamburg, Germany